大众软件



1998
6
(总第35期)



断点续传软件专辑

FPE 6.0 试用报告

本季度电脑升级计划

星月奇缘

魔法军团



编辑部报告

在上期杂志中，我们附送了《大众软件CD》的手册，受到了大量读者的鼓励，杂志社决定在本期中继续附送这本手册，希望读者朋友们对我们制作的《大众软件CD》能有进一步的了解。有朋友写信来问如何购买《大众软件CD》，有2个主要渠道：一是在邮局或我们的读者服务部订阅，二是在邮局或书摊零购。原则上有《大众软件》杂志卖的书摊就可以购买到《大众软件CD》，也可能有书商不了解《大众软件CD》的存在，读者朋友们可以建议书商在进书的同时也备些光盘。

这个月为了"月之暗面"又陆续走访了国内的一些制作组和公司，看了不少开发中的产品，我们认为这次采访的时机恰到好处，从产品的角度看，第一批不太成熟的作品已经过去了，下一批的游戏无论从策划到程序都有了很大的改进。从公司的角度看，一些不成熟的公司或者退却或者倒闭，存活下来的公司都是有着一定的竞争能力。《铁甲风暴》和《星际争霸》的上市日期极其接近，但还是取得了可喜的销量，也证明了国产游戏的竞争能力。

相信读者朋友们一定对这些小组的开发中产品很感兴趣，所以下期的专题企划将是《国内制作中游戏大揭密》，或许到时候我们展示的一些东西会让你感到惊讶，"这真的是国产游戏么？"也许你会这么问吧。

转了一圈看下来，最令我惊讶的是上海的UBI SOFT，以前一直觉得UBI SOFT是引进了游戏在国内销售，但去了以后才发现，无论从资金设备还是人员方面，UBI SOFT都可以说是国内最大的游戏制作公司，可惜UBI的工作模式不是创作组或者工作室的模式，而是分成几个大模块的流水线作业方式，所以没有列入这次的采访计划。据悉，他们正在制作一部名为《紫禁城》的全3D游戏，相信会有不俗的表现。

关于编辑部的内部消息，汇报如下：一、我们计划在6月底出版的2本书可能出现拖期现象；二、在时间无比紧张的情况下，编辑部居然组织了一次"晚春游"（该是夏游了吧？）；三、编辑部本次的再度扩充可能增添女性成员。



6 大众软件

(总第35期)

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贺和(常务)
主　　编：孙月湘
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
美术编辑：邹屹　宋爱军
封面设计：范长峰
广 告 部：李诚(主任)　徐欢　李怀颖
发 行 部：陈志刚(主任)　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726(月刊)　82-727(光盘)
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
广告部电话：(010)67150984(5)-202
编辑部电话：(010)67150984(5)-203
发行部电话：(010)67150881
邮购中心电话：(010)67054050
传　　真：(010)67150983
E-mail：popsoft@netchina.com.cn
出版日期：1998年6月1日
定 阅 价：人民币6.00元
零 售 价：人民币6.50元
港币16.10元
美元6.4元

软盘要目
（总第35期）

MOVIE 1.0 BETA

HTML2EXE 1.0

心竹五子棋

剪贴专家

光盘要目
（总第12期）

看攻略——神话：堕落之神

《七个帝国：世仇》试玩版

《'98足球风暴》演示版

游戏工厂演示版

上期要目

月之暗面

——国内知名游戏制作组访谈（上）

Windows 95下的杀毒软件

银翼杀手（上）

阿猫阿狗

海底文明

下期要目

数字化时代与人性异化

Windows 95拷贝工具

国内制作中游戏大揭密

巫毒小子

邪灵世纪

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

证　订

1. 电脑美术作品制作与欣赏

本书包括了"电脑美术设计比赛"的部分作品，热心读者投稿和特约作者制作的作品，还对当今特别走红的电脑美术工具软件进行了详细的讲解。

本书16开本，计180页，80彩页，印刷精良。

六月下旬发售，零售价18元

2. 1998 TOP 100电脑游戏精选

《大众软件》杂志社倾全力制作的第一本电脑游戏书籍!以欧美最具权威性的TOP 100为蓝本，并加入一些中国人喜爱的GAME!

本书16开本，200多页全部采用铜版纸，印刷精美，永久珍藏。

六月下旬发行，零售价：17.5元

本刊特约作者

庞大智　余一兵　赵效民

侯　毅　陆　强　罗　曜

陈　雷　李　靖　赫　闻

蔡　旋　任　良

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

《大众软件》杂志社出品



'98(第四届)国际多媒体技术与应用展览会召开

'98(第四届)国际多媒体技术与应用展览会于1998年4月23日至27日在北京召开,SGI、DEC、方正通用、中科多媒体、帝盟、希望、通力、银冠、友立、第三波、奥美、双语、金山等数十家厂商参加了这次展会。这次展会突出展示了最新多媒体科技成果,展出产品包括:DVD制作系统、投影仪、等离子显示器、多媒体教育和游戏软件、多媒体制作出版软件和硬件等,许多产品都是首次亮相,例如方正奥思'98、Matrox G100显示卡、星际争霸等。除了展示外,参展厂商还举办了丰富多采的活动,例如中科多媒体的游戏对战比赛、双语的抽奖等。大会还同时举办了中国多媒体产业发展战略研讨会和'98多媒体技术与产品交流会。

本刊记者

'98天津首届软件交流交易会即将举行

由天津市计算机协会、天津市计算机用户协会及天津国际展览中心主办的'98天津首届软件交流交易会将于1998年7月9日至12日在天津举行。这次展会志在普及软件知识、维护正版软件、沟通行业信息、促成贸易良机,是一次电脑硬件和软件等行业集购销、交流于一体的大聚会。

本刊记者

'98希望之光·家用电脑、办公教学设备展览会将在大连举办

由中国计算机用户协会等机构主办的'98希望之光·家用电脑、办公教学设备展览会将于1998年8月7日至11日在大连举办。参展项目包括电脑主机、配件;教育软件、娱乐软件和其它工具软件;科技图书、电子出版物等,还有电脑升级和维修咨询服务。大连是沿海经济发达的地区,据市场调查,1997年大连电脑总销售量为14.8万台,1998年大连电脑的销售量将比1997年翻一倍以上,这次展会无疑将推动大连电脑市场的发展。

本刊记者

法国Ubi Soft公司利用高新科技推出全新职位

法国著名游戏制作和发行商Ubi Soft公司宣布,他们在Internet上开始了一次大规模的招聘行动"我们花钱请您来玩",已经在三家国内著名Internet服务商的主页上同时亮相。

Ubi Soft公司自从1998年7月在上海成立制作部以来,已向国内引进了多种新的工作和技术。游戏设计员不断学习最新的科技,设想未来的游戏;电脑动画师摒弃传统的手绘工艺,使用Ubi Soft公司自己开发的软件设计人物的动作。其他如三维美工师、数据音效后期制作师、软件整合员、软件引擎开发员等都是该公司最新引进的一些职位。为了生产出一流的100%中国制造的游戏软件,Ubi Soft公司与国内著名Internet服务商合作,在他们的网页上展开了招聘活动,计划招聘100余名软件工程师和游戏测试员。"我们花钱请您来玩"的广告发布在以下站点:中国电信(http://www.sta.net.cn)、瀛海威(http://www.ihw.com.cn)和思强信息网(http://www.strong.online.sh.cn)。循着上面的链接,您能够找到Ubi Soft公司的中文网页(http://www.ubisoft.com.cn),一睹这家"花钱请人来玩"的公司风采。

本刊记者

新天地多媒体成为Virgin中国总代理

1998年4月18日,国内著名的正版游戏代理商——北京新天地互动多媒体技术有限公司在京宣布,自1998年5月1日起,新天地多媒体将与国际著名娱乐软件制作商、发行商——Virgin互动娱乐国际有限公司展开全面合作,成为其游戏产品在中国地区的唯一总代理。

本刊记者

全球用户光盘快送正式开通

当今年第一个玩季到来之际,全体玩家喜获一大富音 全球用户光盘快送正式开通!光盘快送是用航空快件直接将CD、VCD、DVD、CD-ROM、CD-I和CD-R等光盘产品从厂家送进千家万户的方便购盘方式。它采用刚刚由国家邮政总局批准的特制光盘快送轻便封套,邮资成本极低。玩家只需付相当于市场价7-8折的费用,就能买到全价的正版光盘,并享受到近乎于特快专递的送盘上门服务。

本刊记者

法国大力发展因特网

法国的电信基础设施和技术在世界上名列前茅,而在因特网领域却远远落后于美国等先进国家。为此,法国政府去年决定大力发展因特网。

法国电脑普及率低,增加速度慢。据统计,美国百分之四十三的家庭拥有电脑,而法国仅为百分之十七。同因特网联网的家庭用户法国为2.46万,英国为6.35万,德国为110.5万。法国平均每所学校仅拥有10台电脑,而且多数是80年代中期配备的老式电脑,而德国每所学校有21台、英国有31台。法国学校电脑设备和有关师资不足严重影响了信息新技术在教育领域的应用,与因特网联网的法国中学仅为百分之十二。法国因特网发展相对滞后的另一个重要原因,是法国不愿放弃80年代初研制的低速网电话查询电脑系统。

法国主要采取了两项具体措施,一是利用现有的低速网向因特网过渡;二是实施将信息新技术大规模引入教学的

计划。去年11月17日，法国教育部宣布了教育部门大规模引进信息技术的计划，在3年内由国家、地方、企业共同投资150亿法郎（1美元约合5.6法郎），在2000年前为法国从幼儿园到大学的所有学校配备电脑、建立配有因特网服务器和电子信箱的网络系统，给每个学生创造学习信息新技术知识的机会。

法国的上述措施已经产生效果，近几个月来，法国政府部门、各行各业纷纷上网，提供上网服务的公司抓住时机扩大用户队伍，法国新闻媒体每天发布新网址。

河北 朱丽静

Yahoo! Games开张

Yahoo似乎是隔三差五就推出一项新的在线服务，难怪其股票在华尔街一路攀升。Yahoo最新推出的Yahoo! Games是一个免费的游戏站点，收集了许多基于Java的多人游戏。该站点同时还具有聊天室、FAQs和游戏相关站点链接。新的游戏服务地址是http://play.yahoo.com/。

武汉 王炜

欧美图形加速卡厂商排名表

由市场调查公司Joe提供的一份关于销售额和市场占有率增长份额的调查报告，确定了欧美各图形和服务厂商表现最佳值。在座次排名表中，居于首位的是加拿大Matrox公司，其后是ATI、S3、Diamond、3Dfx、Stb和Number Nine等12家公司。该调查报告还指出，Matrox、3Dfx、Nvida、Elsa这几家公司通过开发和销售新产品而获得了高于平均值的“机制性（Organic）增长”。据Joe的报告，这些公司都在一定领域居于主导地位，如Elsa为中等以上的CAD市场，Riva和3Dfx为游戏市场，而Matrox在PC的主流2D和3D市场中都处于主导地位，并在整个图形市场中占有了33%的份额，是全球第一。

本刊记者

NS公布新型CPU计划

NS在收购Cyrix后大举进军CPU领域。在4月初，它公布了最新的CPU研制计划“PC in a Chip”，它将以现有的Media GX CPU为基础，将PC内超过12种芯片的功能集成在一起，因此也称为“12合1”芯片。这些功能中包括I/O系统、图像处理、MPEG及其它常用视频编码解压缩、Modem及其它网络通讯系统、音频处理等。如果计划成功，由于大大节省了外围部件的花费，将使NS的500美元PC梦想成为现实，而性能并不落后。据称，因为高度集成，所以数据的传输将更为顺畅，将使PC的性能提高10倍左右。

北京 赵效民

Pentium Ⅱ笔记本电脑全面上市

在四月初Intel向业界公布了用于笔记本电脑的新版Pentium Ⅱ处理器后，使用它的笔记本电脑已经全面上市。其中COMPAQ 的Armada 7800是世界首台使用Pentium Ⅱ CPU并带有AGP显示芯片的笔记本电脑。而几乎在同一时刻，东芝也于4月2日开始发售带有DVD-ROM的OynaBook TECRA 780DVD。之后，其它著名的笔记本电脑厂商如Digital、NEC、FUJISTU及台湾的ASUS都推出了自己的Pentium Ⅱ便携机，这些产品中使用的大多是266MHz的Pentium Ⅱ。据测试，Pentium Ⅱ笔记本电脑在性能上有明显的改善，而售价并没有高出很多。以上产品的售价都在5,000美元以上（合人民币4万元左右）。预计今后采用Pentium Ⅱ处理器的笔记本电脑会迅速增多。这一切都告诉我们，便携PC的Pentium Ⅱ时代已经到来。

北京 赵效民

两大BIOS厂商Award与Phoenix有意合并

在全球范围内具有世界级的BIOS大厂不外三家，而Award与Phoenix便是其中的两家。为了能有更多的资金来进行更大规模的开发，以便能跟上时代的潮流是两者有意合并的根本原因。由于近来Intel的步伐越来越快，其P7（Merced）CPU将是BIOS厂商密切关注的焦点，而市场的分流也愈加明显，由Cyrix所倡导和“1000美元以下PC”已经开始显露强大的活力，同时即将推出的Windows 98与Windows NT 5.0也对BIOS的功能提出了要求。所以BIOS厂商所要应付的开发工作将会越来越多，这对公司的规模和实力也提出了挑战。这次合并的初步打算是由Phoenix以1.225股兑换1股的比例收购Award，如果成功，新的公司将控制70%以上的BIOS市场，新公司的资产也将上升到3亿多美元。不过，合并能否顺利如愿还要看美国的反垄断法会有什么“意见”。

北京 赵效民

PHILIPS正式进入数码相机领域

荷兰的电气巨头菲利浦公司在不久前的Comdex JAPAN'98展览会上展出了两款DC，其中ESP20是为日本理光（RICOH）OEM生产的，而自己设计的ESP50将在不久后正式进入市场。同时PHILIPS还展出了用于DC的CCD部件，像素数从35万到600万不等。这是继HP、Panasonic之后又一个全球大厂正式进入DC领域，看来DC江湖将更加热闹了。

北京 赵效民

软件零售排行榜

应用类

KV300+
读者光盘
二十五史
活学活用Word
中国吉祥图案
瑞得在线光盘
光盘杂志
海外文摘
世界音乐之旅
东方快车

娱乐类

铁甲风暴
星际争霸
超时空英雄传说外传——北方密使
黑暗王朝
阿猫阿狗
古墓丽影Ⅱ
仙剑奇侠传九八柔情篇
炎龙骑士团外传——风之纹章
魔法军团
神话

综合类

大众软件ＣＤ总第１０期
大众软件ＣＤ总第８期
大众软件ＣＤ总第７期
大众软件ＣＤ总第９期
电脑报之游戏世界
大众软件ＣＤ总第３期
大众软件ＣＤ总第５期
电脑报配套光盘（三）
大众软件ＣＤ总第２期
电脑爱好者配套光盘



AMD K6 300MHz CPU 正式上市

自K6-3D 266 CPU上市三个月后，AMD又于4月17日发布了300MHz的产品，定价在2100元人民币左右。K6 300使用了最新的0.25微米刻线技术、耗能极低，其内频与外频的关系是66.6MHz × 4.5，而不是先前估计的100 × 3，不过它可以支持这个模式，而根据测试，也能正常使用100 × 3.5的模式。在速度测试中，K6 300的表现除了浮点运算一项外都比Pentium Ⅱ 300要好。下面就是它们的性能对比表

Winbench 98	AMD K6-300MHz	Intel PentiumII-300
CPU WinMark32	779	770
FPU WinMark	976	1550
Business Disk WinMark	1360Kb/S	1300Kb/S
High-End Disk WinMark	3870Kb/S	3270Kb/S
Business Graphic WinMark	161	133
High-End Graphic WinMark	200	190

K6系统测试用主板为Iwill XA100，使用ALi Aladdin V主板控制芯片组，100 × 3工作模式；Pentium Ⅱ系统测试用主板为Tekram P6L40A4，使用66.6 × 4.5的工作模式；其它配件相同。

现在已有IBM和COMPAQ明确表示，将在他们的产品中更多地使用AMD的产品，首批的300芯片已经被订购一空，而IBM也几乎在同一天开始销售采用该芯片的Aptiva E84家用电脑。在今年年中，AMD还将推出集成3D指令的K6-3D CPU，微软也已公开表态将在DirectX 6.0中全面支持K6的3D指令集，看来Intel的对手越来越强大了。

北京 赵效民

企鹅套装软件Ⅲ

由企鹅、金山、北大方正、瑞星等十家软件公司发起

黑 暗 的 征 兆

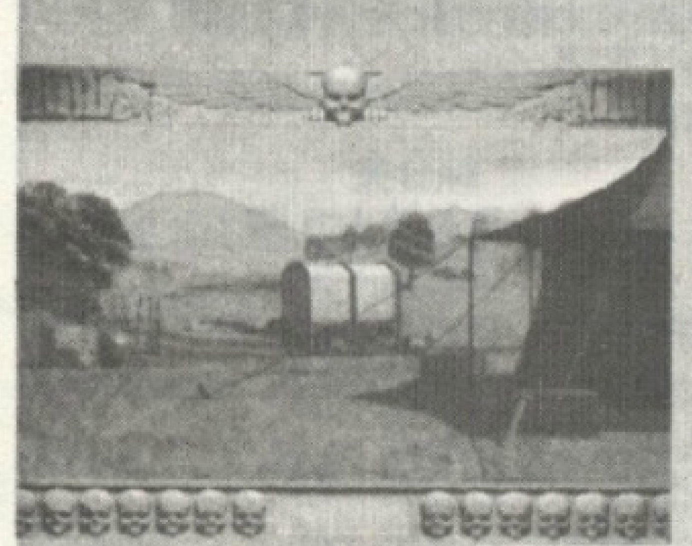
Coming February 1998

DARK OMEN

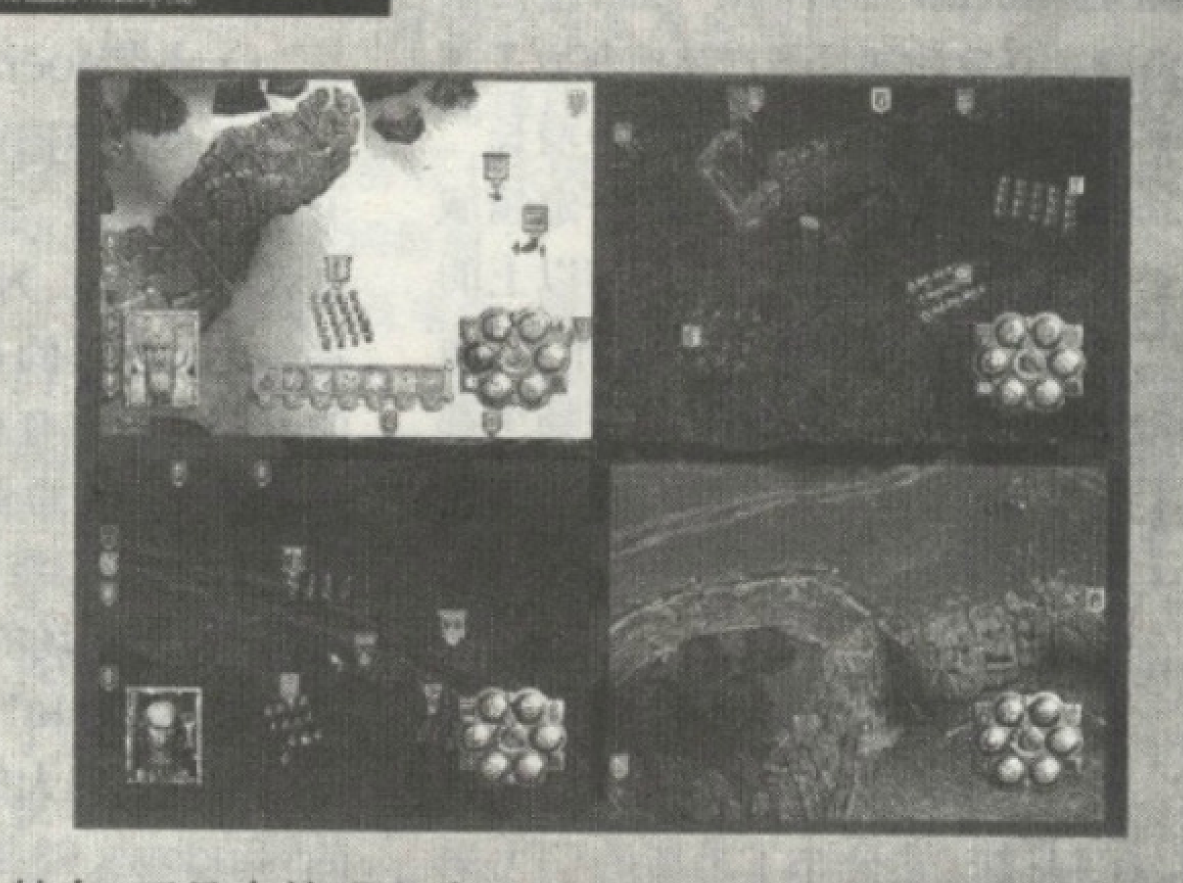
Win 95 / Playstation

《黑暗的征兆》(Dark Omen)是经典英式桌上战棋《战神之锤》(Warhanner)系列的Shadow of the Homed Rat的续作。

在Warhammer的世界，黑魔法的力量充满吸引力，不少人因害怕死亡和邪念影响，堕入魔道之中。虽然并不是所有人为了邪恶而进入魔道，他们可能是寻求知识，也可能拯救最爱，然而黑魔法深厚的魔力很快便会磨灭他们的人性，总之Warhammer的世界，死亡并不代表完结。自High Elves离去之后，这片大地上只余下Orcs、Goblins和人类。在其他种族的眼中，人类只是野蛮的生物，除了Dwarf之外。Dwarf教会人类炼铁术和铸剑术，人类的文明因而慢慢确立起来。Sigmar在Orcs手中救出了Dwarf之王Kurgan Lronbeard，得到了战锤Skull Splitter和Dwarf真正的友谊。Sigmar一统所有人类，建立了今日的帝国。两千年过去了，帝国经历了漫长的战争，有Orcs和Goblins的入侵、Vampire Counts的骚扰、Chaos军队的破坏、内乱和叛变，今天它仍然是人类最强大的国度。在这一集中玩家将饰演上一集带领帝国雇佣兵团Grudgebringer对抗Orcs的Morgam Bemhardt，抗击复活的死灵Undead。



《黑暗的征兆》是一个类似《神话》的3D即时战略游戏，地形和军队全以立体图像制作，可以随意放大缩小、左右转向，而且支持3Dfx和MMX。这个游戏能够进行两人连线对战，但由于此游戏依照原版规则只是容许两人比赛，所以没有多人对战的模式。



本刊记者

的汇集了国内著名办公和管理软件的软件产品集——《中华办公'98——企鹅套装软件Ⅲ》于5月份进行了首发。它包括了图形工作室2.0、WPS 97、方正飞扬电子邮件2.0、方正奥思2.1、瑞星杀毒软件8.0、RichWin 97、王码五笔字形输入、用友电子表格7.02、奔腾MIS9000、协力商霸的专用版或普及版。

本刊记者

丽台推出2.6倍速DVD-ROM

以生产板卡而为用户所熟悉的丽台(Leadtek)公司也进入了DVD-ROM市场。这款DVD-ROM采用了崭新的吸入式设计，没有可伸出的光盘托架，而是采用汽车音响中单碟CD机所使用的吸入式机构。另外在入口处有软绒毛刷，可扫去盘面的尘埃，从而能长久保持机器内部的清洁。由于没有使用光盘托架，所以使在光驱内部的活动部件减到最少，从而大大增加了读盘时的稳定度。该机支持DVD 1.0/2.0格式，包括单/双面DVD-ROM、Audio CD/VCD/DVD-R/CD-R/CD-RW/Photo CD等; DVD-ROM读取速度为2.6 × 3.5Mb/S，CD-ROM读取速度为20 × 3.0Mb/S；DVD-ROM平均寻道时间为150ms; CD-ROM平均寻道时间为90ms。

这款驱动器吸入式设计代表了未来光盘驱动器的发展方向，日本的先锋公司(Pioneer)也推出了采用吸入式设计的Max 35 ×的光驱。相信今后使用这一技术的产品会越来越多。

北京 赵效民

SyQuest推出4.7Gb活动硬盘

一直与IOMEGA公司在活动硬盘市场上较劲的美国SyQuest(赛快)公司近日公布了其最新的产品—容量为4.7GB的活动式硬盘Quest 4.7。它支持现今大部分的操作系统，如Mac OS、Windows 95、Windows NT、DOS、OS/2和UNIX。Quest 4.7的磁盘寻址时间为12ms，使用Fast SCSI Ⅱ和Ultra Wide SCSI硬盘接口，目前没有支持IDE的型号，在Ultra Wide SCSI接口上的数据传输速度将能达到40Mb/S。从技术资料上看，Quest 4.7的性能已是当今活动硬盘之王了，相信这又将引发新的一场“移动存储”的竞争。

北京 赵效民

Intel准备推出SLOT 2和增强版Pentium Ⅱ

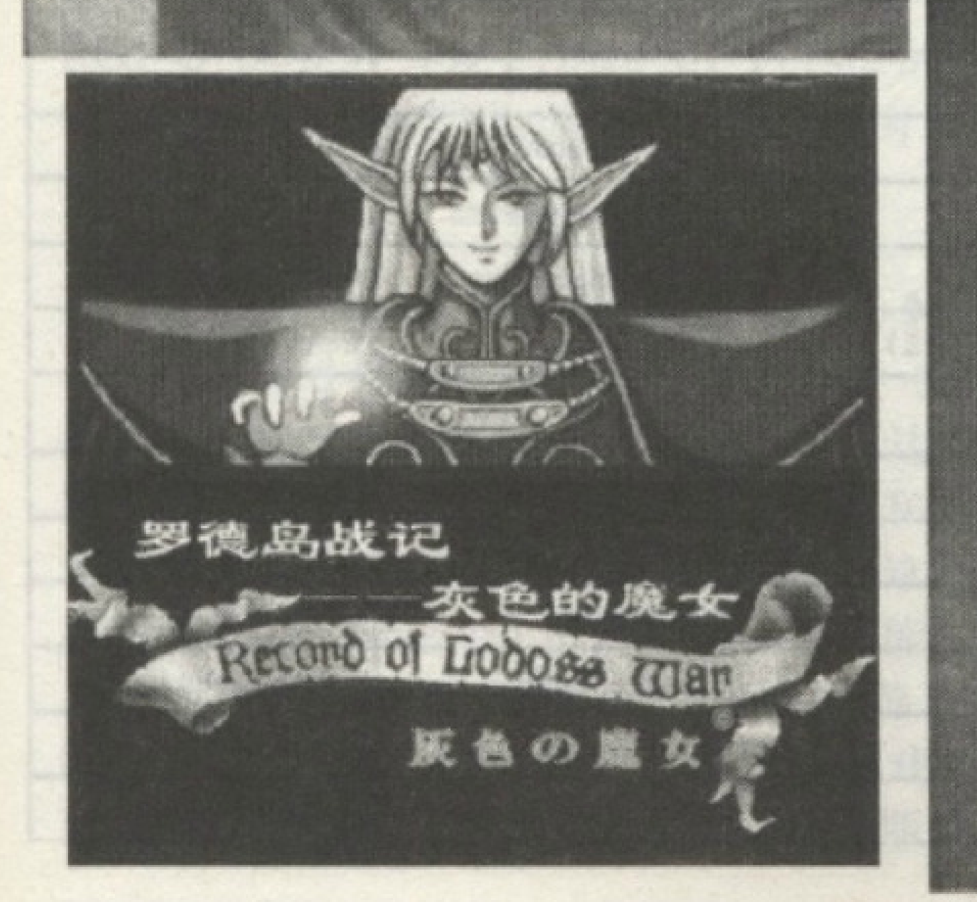
4月20日，Intel正式将针对高级服务器和工作站而强

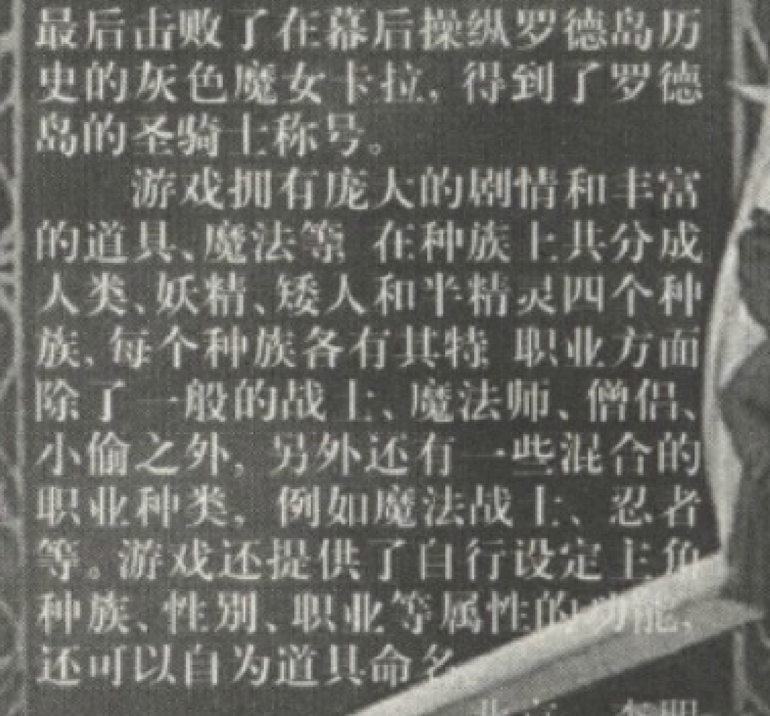


在电视游戏中很受欢迎的角色

岛战记)被Humming Bird Soft移植到了PC上。《罗德岛战记》源自同名动画和小说，曾经发行过PC-E、MEGA-CD、PC98、SFC等多种版本的游戏，以丰富的剧情及人物确立了不输于《勇者斗恶龙》的地位。

罗德岛是在大地母神玛法和破坏女神卡蒂斯激战中从大陆被分离出去的一片土地，到处布满了怪物和地下迷宫。30年前，罗德岛六英雄曾和魔神激战，最后将其封印在黑暗迷宫的深处。然现在，六英雄之一的暗黑皇帝再度掀起腥风血雨，世界又笼罩在黑暗的力量之下，玩者的任务便是挺身而出为罗德岛的





和平而战。PC版基本忠实于原作，描写少年潘恩和精灵迪德莉特等人协助卡修王与暗黑皇帝战斗，最后击败了在幕后操纵罗德岛历史的灰色魔女卡拉，得到了罗德岛的圣骑士称号。

游戏拥有庞大的剧情和丰富的道具、魔法等。在种族上共分成人类、妖精、矮人和半精灵四个种族，每个种族各有其特。职业方面除了一般的战士、魔法师、僧侣、小偷之外，另外还有一些混合的职业种类，例如魔法战士、忍者等。游戏还提供了自行设定主角种族、性别、职业等属性的功能，还可以自为道具命名。

北京 李明

化的Pentium Ⅱ命名为Xeon，从而预示着与传统Pentium Ⅱ的市场分野。Xeon与Pentium Ⅱ的不同之处在于内置的L2 Cache增加到了1MB或2MB，Xeon将使用新的插脚设计，也就是SLOT 2规格并可以支持8个CPU同时工作，而现在的Pentium Ⅱ只支持两个CPU同时工作。此外，Intel还将研制能支持8个CPU的450NX主板控制芯片组与Xeon和SLOT 2配合。在开发Xeon的同时，Intel还将向低端市场发展简化版的Pentium Ⅱ——Celeron，在它的基础上进一步推出更快速的改进版Mendocino，从而使Pentium Ⅱ的产品线得到近一步的完善。

北京　赵效民

GT Interactive 公布 Powerslide

GT Interactive日前公布了新的赛车游戏Powerslide。游戏采用了全新的图形引擎，可以达到每秒60帧的刷新率、30万个多边形，支持多人游戏。GT Interactive将会在E3展上展示这个游戏。

Powerslide的时代背景是20年后的未来。20世纪末，环境恶化毁灭了整个社会，臭氧层空洞、全球变暖和严重污染摧毁了地球上的植物和粮食供给，中高阶级在地底建立了现代化的城市，而穷人则被留在地面上。阶级之间的竞速再次成为一项令人激动的比赛。游戏设计了高质素的赛道，包括沙丘、沼泽、泥潭等不同的地面。动态的天气变化，有可以覆盖赛道的沙暴和使场地湿滑的大雨等。

上海　萧正明

LucasArts将推出 X-Wing收藏系列

LucasArts即将在今年夏天推出X-Wing收藏系列，包括X-Wing收藏版CD、TIE Fighter收藏版CD以及一个X-Wing vs. TIE Fighter的特别精简版：X-Wing vs.TIE Fighter: Flight School。其中X-Wing收藏版CD和TIE Fighter收藏版CD都已经改为使用X-Wing vs. TIE Fighter的图形引擎，使画面更出色。

X-Wing收藏版CD带有122个包括护航、缠斗等多种类型的任务，当然最令人激动的任务还是攻击死星，可以驾驶的战机有X-Wing、A-Wing和B-

1998年电脑游戏预定发行榜：

游戏名称	制作公司	发行公司
五月		
正义使者（Agents of Justice）	SimTex	MicroProse
罪恶杀手（Crime Killer）	Interplay	Interplay
生化风暴Ⅱ：公司之战（Cyberstorm 2: Corp Wars）	Dynamix	Sierra
天旋地转：自由空间（Descent:Freespace）	Volition	Interplay
铁血风暴（Dominion:Storm Over Gift 3）	Ion Storm	Eidos
F1冠军赛（F1 Championship Edition）	Psygnosis	Psygnosis
众生之日（Flesh Feast）	SegaSoft	SegaSoft
火之队（FireTeam）	Multitude	Multitude
游戏，网络与比赛（Game Net & Match!）	Blue Byte	Blue Byte
职业高尔夫（Golf Pro）	Empire Interactive	Empire Interactive
黑暗之心（Heart of Darkness）	Infogrames	Interplay
孵化：荒野任务（Incubation:Wilderness Missions）	Blue Byte	Blue Byte
喷射战斗机:完全燃烧（Jetfighter:Full Burn）	Mission Studios	Interplay
铁血兵团Ⅱ（M.A.X. 2）	Interplay	Interplay
微软高尔夫1998（Microsoft Golf 1998）	Microsoft	Microsoft
大脚赛车Ⅱ（Monster Truck Madness 2）	Terminal Reality	Microsoft
NAM	GT Interactive	GT Interactive
云斯顿赛车50年（NASCAR 50th Anniversary Pack）	Sierra Sports	Sierra Sports
艺术战争（Operational Art of War）	Talonsoft	Talonsoft
雷神之锤Ⅱ资料篇（Quake Ⅱ Mission Pack）	id Software	Activision
一颈血Ⅱ（Redneck Rampage 2）	Xatrix	Interplay
疗养院（Sanitarium）	Dreamforge	ASC Games
战争中的士兵（Soldiers at War）	Random Games	SSI
秘密行动2020（Stealth Reaper 2020）	GT Interactive	GT Interactive
钢铁元帅Ⅲ（Steel Panthers Ⅲ Campaign）	SSI	Mindscape
星际争霸资料篇（StarCraft Expansion:Stellar Forces）	Microstar	Microstar
霹雳小组Ⅱ（S.W.A.T. 2）	Sierra	Sierra
终极文明Ⅱ（Ultimate Civilization 2）	MicroProse	MicroProse
X档案（X-Fire）	EAI	Sirtech
初生牛犊（Youngblood）	GT Interactive	GT Interactive
六月		
危险的地牢（Deathtrap Dungeon）	Eidos	Eidos
沙丘2000（Dune 2000）	Westwood	Westwood
半生（Half-life）	Valve Software	Sierra
疯狂的三月（March Madness）	EA Sports	EA Sports
微软棒球3D（Microsoft Baseball 3D）	Microsoft	Microsoft
实感足球（Sensible Soccer）	GT Interactive	GT Interactive
战争之潮（Tides of War）	GT Interactive	GT Interactive
虚幻（Unreal）	Epic MegaGames	GT Interactive
战争游戏（War Games）	MGM Interactive	MGM Interactive
银行飞将Ⅴ资料篇（WC:Prophecy Mission Pack）	Origin	Electronic Arts
七月		
最终幻想Ⅶ（Final Fantasy Ⅶ）	Squaresoft	Eidos
警察抓小偷Ⅱ（Lode Runner Ⅱ）	GT Interactive	GT Interactive
捍卫雄鹰4.0（Falcon 4.0）	MicroProse	MicroProse
幻想足球（Fantasy Football）	Sierra Sports	Sierra Sports
国际长程大赛车传奇（Grand Prix Legends）	Sierra Sports	Sierra Sports
机甲指挥官（MechCommander）	MicroProse	MicroProse



Wing。在TIE Fighter收藏版CD中也带有100个以上的各式任务，玩家将扮演帝国海军学院的新学员，为完成皇帝的旨意——恢复银河的法律与秩序而战。X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School包含了反抗军和帝国共14个任务，其中有4个可以进行双人游戏，另4个可以进行8人游戏。

LucasArts还透露，将在99年初推出一个和X-Wing vs. TIE Fighter大不相同的太空模拟游戏。当然，游戏仍然是以星战为背景的。

上海 萧正明

Activision发布Third World

Activision日前发布了一款由Redline Games开发的即时战略RPG--Third World。

Activision的主席兼执行总裁Robert Kotick说："Redline Games正在把即时战略游戏和RPG游戏中最好的部分结合到Third World中，把即时战斗、分队战略以及人物的创建和成长结合在一起，Third World将会大大改变战略游戏的面貌。"

在Third World中，玩家可以从诸如突变生物、机械人、电子人、异形等多种种族中组建自己的队伍，每个种族都有各自的历史、特殊能力和职业。队员还可以通过收集新科技和古代文明遗物获得新的技能和特殊能力。

Third World使用了Redline新的3D引擎，拥有实时3D的人物和环境、可以360度旋转的视角。同时直观的界面，随机产生的世界和关卡也会给玩家带来全新的感受。游戏将支持八人联线游戏，并提供免费的Internet游戏，同时也允许玩家建立自己的游戏服务器。

上海 萧正明

罪（Sin）	Ritual	Activision
虚幻级别编辑器（Unreal Level Editor）	Epic Megagames	GT Interactive
虚幻级别资料篇（Unreal Level Pack）	Epic Megagames	GT Interactive
警戒（Vigilance）	SegaSoft	SegaSoft
八月		
10Six	SegaSoft	SegaSoft
巴拉度之门（Baldur's Gate）	Bioware	Interplay
职业高尔夫99（Golf Pro 99）	Sierra Sports	Sierra Sports
可怕的舞会（Grim Fandango）	LucasArts	LucasArts
九月		
诺曼第第101空降旅（101: The 101st Airborne in Normandy）	Empire Interactive	Empire Interactive
职业棒球99（Baseball Pro 99）	Sierra Sports	Sierra Sports
Daikatana	ION Storm	Eidos
英雄传说V（Quest For Glory V）	Sierra	Sierra
十月		
Alpha Centauri	Firaxis	Firaxis
阿帕奇大破坏（Apache Havoc）	Empire Interactive	Empire Interactive
血祭II（Blood II）	Monolith Productions	GT Interactive
命令与征服II（Command & Conquer 2）	Westwood Studios	Westwood Studios
永远的毁灭公爵（Duke Nukem Forever）	3D Realms	GT Interactive
力量之主（Force Commander）	LucasArts	LucasArts
联盟危机II（Jagged Alliance II）	Sirtech Software	Sirtech Software
大地传说III（Land of Lore III）	Westwood Studios	Westwood Studios
Odd世界（Oddworld:Abe's Exoddus）	Oddworld Inhabitants	GT Interactive
比萨之战（Piazza's Strike Zone）	GT Interactive	GT Interactive
月亮革命军（Rebel Moon Revolution）	GT Interactive	GT Interactive
工人物语III（Settlers III）	Blue Byte	Blue Byte
愤怒伏尔甘的秘密（ST:Secret of Vulcan Fury）	Interplay	Interplay
68-72横越美国赛车（Trans-Am Racing '68-'72）	GT Interactive	GT Interactive
世界大战（War of the Worlds）	GT Interactive	GT Interactive
十一月		
职业篮球99（Basketball Pro 99）	Sierra Sports	Sierra Sports
云斯顿赛车III（NASCAR Racing 3）	Sierra Sports	Sierra Sports
十二月		
天旋地转III（Descent III）	Outrage Entertainment	Interplay
暗黑破坏神II（Diablo 2）	Blizzard	Blizzard
米格之路（MiG Alley）	Empire Interactive	Empire Interactive
环游美国弹子球（Pro Pinball: Big Race USA）	Empire Interactive	Empire Interactive

《波斯王子》重现江湖

经典的动作游戏《波斯王子》(Prince of Persia)将以3D游戏的形式与各位玩家见面。Red Orbs正在开发Prince of Persia的3D版本，游戏完成后将会移植到PS、N64上，或许还有Sega的新主机妖刀(Katana)。

上海 萧正明

Aztech New Media开发《星际争霸》任务版

Blizzard打算授权两家公司来开发《星际争霸》的任务版，Aztech New Media是第一家。达成这项合作，无疑是因为Aztech有着优秀的制作能力，和它遍布全球的销售市场。Aztech认为即使保守的估计，这款任务版也能卖出100万份。Blizzard希望这款任务片能尽快上市，事实上Aztech已经在制作之中，游戏名是《起义》(Insurrection)。据有关方面透露，游戏将在5月6日上市，如此之神速，令人惊讶。但也许任务版中只是增加一些地图而已。

本刊记者

雅马哈与史克威尔合作

最近雅马哈(Yamaha)把它的XG格式的软波表工具Soft Synthesizer S-YXG70，授权给史克威尔(Square)，用以开发PC版的《最终幻想VII》。

雅马哈是世界上最大的乐器制造商，它最新的S-YXG70软波表工具，将使玩家能在PC上听到CD质量的音效，而不需要硬波表声卡。这对PC玩家来说的确是好消息，因为PS上的《最终幻想VII》音效差劲得很。史克威尔表示他们将为玩家提供CD音质、极度逼真的音效空间，并且保证任何奔腾级的电脑都能用S-YXG70达到这一效果。看来《最终幻想VII》不会采用CD音轨的方式。

本刊记者

浮出水面——第三波公司特访

本刊记者

借助"中关村电脑节"的春风，第三波资讯股份有限公司选定在香格里拉饭店举行了"第三波软件(北京)有限公司"成立的开幕庆典。本次开幕仪式由第三波资讯股份有限公司董事长王振容先生和总经理杜紫宸先生主持召开。同时还特别邀请了与第三波有着长期友好合作关系的四家海外著名的娱乐软件开发商ARTDINK、CAPCOM、INSO、MINDSCAPE的高级代表出席。在开幕庆典的前一天，本刊记者采访了第三波资讯股份有限公司的总经理杜紫宸先生，对国内的市场现状及第三波进入中国市场的信心做了一次交流式的访谈。

记：第三波资讯公司我是比较了解的，在台湾业内可以说是大公司了，在这里您是否可以对我们的读者朋友们做一个简单的介绍呢？

杜：好的，我简单的说一下它的背景。可能很多人都认为第三波公司主要是做游戏软件，但实际上还有很多其它业务。第三波是宏基的关系企业，已经有十五年的历史了。在最开始以做《0与1科技杂志BYTE中文版》、《第三波杂志》杂志为主，后来还陆陆续续出了一些，到现在共有六本，包括电脑游戏玩家喜爱的《新游戏时代》。现在杂志业务不到公司营业额的四分之一，而软件的发行销售已经超过65%了，另外10%是电脑书籍的发行，还有一些其它的服务项目。软件的部分又分成三大类，商用软件、游戏软件、教育软件。教育软件在所有软件中占了大概10～15%，剩下85～90%是商用软件、游戏软件各一半。商业软件主要都是微软的产品，我们是微软在台湾地区最大的经销商；在游戏软件方面，主要是代理国外的软件，也有我们自己开发的东西。在台湾地区，最大的两家软件发行商是第三波和智冠。我们在台湾代理的产品很多，像Virgin、KOEI、Sierra On-Line、Capcom、Ubi Soft、Interplay等等知名厂商的《古墓丽影》系列、《命令与征服》系列在台湾地区都卖得很好。宏基在新加坡也有一个类似公司，叫A-A SOFT，面向包括新加坡、马来西亚、印尼等东南亚国家和地区，它们的性质和我们很像。宏基集团把几股力量整合起来，让经验和技术互相交流，这样第三波将成为全亚洲最大的软件发行商。我们也很关注北京，前年年底，李大卫先生常常过来拜访一些厂商，了解政府规定、市场状况、竞争情况，有没可能投资、合作。去年年中，我们正式开始筹备，申请执照在11月就下来了，陆续也做了些项目，出了10个GAME、一两个攻略本。现在公司正式对外宣布成立。目前的第三波软件北京有限公司已有10位同仁，都在做销售渠道的服务。我们对这方面管理、组建都还蛮了解，我们将在上海、成都、广州陆续建立分公司来服务区域经销商，也想在北京或上海组织开发队伍。本地素材很多、人才也很多，既然来了，希望投资在开发上面。开发方面，智冠做了一阵子，有了些经验。我们去请教了智冠，他们讲有优点也有缺点，那就要看怎样利用这边的优点。



第三波资讯股份有限公司的总经理杜紫宸先生

记：我了解第三波并非是单纯的游戏软件代理公司，也包括杂志、图书、销售、邮购等其他项目，目前进入国内市场是准备在游戏或软件市场单方面的投入，还是做一个台湾公司的"克隆"，整体都铺开来做？

杜：既然来到这里，就应该根据本地的情况来做，并不想单纯的复制一个，合作方式也在探讨。由于政府法规限制，有些项目是不行的，有些是因为我们没有优势，最后决定还是选择游戏这个项目，因为它比较能落实。别的项目还会去探讨，但真正业务还以游戏为主。另外，在今年有可能做起来的是教育软件，销售方式不太一样，但其他就看缘份吧。这两个性质比较接近(笑)，不强求。

记：在软件销售上是自己发展连锁店，还是通过国内现有的销售网络来做。

杜：这方面有点像微软，我们提供行销方面的活动和媒体支持、资讯提供，可以帮助搞产品介绍、特展等等。实体销售渠道还是通过本地厂商，刚刚提到的分公司是服务于各个经销商，自己不做销售。我们也不想在销售方面做投资，销售方面往往只要我们出钱，我们不想做纯粹的投资，纯粹的投资找创业投资公司就可以合作的。

记：游戏方面还是以引进为主么？

杜：我们也要做开发，但初期会以引进为主。

记：据我所知，在台湾，第三波所做开发占产品比例也是很少的。

杜：我们开发的产品并不少。1993年开始做开发，投资很大，在开发上基本是亏损的。那时做的方向不对，主要做偏重于中华文化类，像《女娲补天》，叫好不叫座，教育意识高。四年内开发了20几套产品，亏损人民币上千万，所以内部对开发很谨慎。从去年开始，把开发队伍独立出去成立一个公司，叫大点科技，今年会有好几套产品上市，下周要上市的一个产品不错。我们现在明白，产和销要分开，做销售的公司就专做销售。

记：今年的有什么开发计划么？有否考虑在国内建立开发组？

杜：计划开发的产品有6个，如果东西不错，数量6个不算少。在这边也想这样做，找到合适人员，先进行培训。看了几家公司，发现开发不缺技术人员，是对市场概念不足，游戏怎么做才会有市场吸引力，就好比拍电影，需要长期积累的经验。我们的优势是国外产品看多了，有些市场经验，如果能把国外的经验带进来，可能会有大的突破。五年之内我们将在国内投资十个开发公司，也考虑合资。对国内还是看好开发公司，对开发公司，我们除了提供资金以外，还可提供国外的经验和技术。

记：最近我们对国内的游戏制作小组室做了一个专访，计划全面披露国内的开发商，第三波有否考虑在国内投资开发组？

杜：我们去前导公司看过，几乎快谈成了(说到这里，杜总叹了口气)。李大卫去看过目标软件，对他评价不错。



记:有没有去看过鹰翔公司呢?

杜:没有,是要不断去看看的(杜总开始翻看第5期的《月之暗面》),逆火、大唐这几家做的如何?以后一定会联系一下。

记:据我所知,目前有资金的厂商在寻找开发组,开发组也正拿着游戏找厂商,上海Ubi Soft就委托我们留意,看看有没有合适的制作组。

杜:哦,Ubi Soft。在台湾我们是Ubi Soft的代理,我刚去过Ubi的巴黎总部,和他们老总谈过。在所有游戏公司中,他们的国际化概念是最强的,他们知道游戏不只表现技术,还包括题材、文化背景。他们在法国、加拿大都有分公司,上海公司有100多人做为亚洲基地,是所有公司中开发做得最好的。它在这边作投资,我不惊讶,这是一个趋势。如果国内的技术人员能和国际上有开发经验的公司合作,将会成功,不能土法炼钢。早期投资公司也做投资,但他们除了资金什么都不能提供,技术、经验还是比较重要的。我们在国内投资的第一家是金仕达,他们的成员主要来自复旦大学,素质很高,也接触国外经验。我鼓励他们先多做汉化,学习经验,这样产品质量会提高,靠自己摸索,不一定会成功。有创意的人不愿做汉化,其实如果能了解国际市场的品质,多作几年国际产品汉化,把队伍建立起来,对程序、销售熟悉,再开发自己产品,成功机会就大。

记:第三波进入国内比较晚一些,像光谱、智冠在几年前就进来了,选择现在的时机是出于什么考虑呢?时机成熟了?

杜:有句话叫做Never late,永远不迟(大笑)。第三波是大公司,大公司有自己的优、缺点,像一架庞大的机器,机动性、游击性都比较弱,不过目前进入还不晚。我们也不期望立刻赚到钱,希望先把队伍建立起来,形象培养起来,搞清做的方法,尝试一下。目前培养起的队伍能在公司做三五年就是很不错了,现在留人困难(笑)。

记:前一段的我在做制作组访谈时看到国内公司并不太景气,也有公司倒闭、业务转向、人员流失,现在继续在做的公司对国内市场销售也不看好,各个开发小组有的面向东西亚,有的面向欧美市场,第三波在这样的时候进入国内,对国内市场如何看法?

杜:我认为,一、不必从短期看;二、市场在慢慢成长,有倒闭,有淘汰,有整合,这都是正常的,事实上市场并没有萎缩,使用PC机的人会越来越多。目前这样的竞争机制,是供体增加而不是需求减少,供体增加所以会有淘汰。因为大陆正是发展期,PC机迅速普及,需求绝不会少。

记:是啊,需求不会少,可大量的需求被盗版分流了。对于盗版问题,目前有2种意见,一种认为是用户的意识问题,一种认为仅仅是价格问题,您怎么看?

杜:其实,盗版问题不只在大陆、香港、台湾、新加坡各处盗版问题都很多,解决方法不是通过价格,因为再便宜不会比过盗版,只有完全不考虑开发成本,才可能降下,但这是不可能的。在其他国家的经验是,游戏会像卡带、CD、电影一样,刚出来时购买热情高,所以正版必须快速。美国出版一周内,这边也要出,可以销售一个月,盗版可能要一个月后才出。不过现在的盗版更快,如果销售渠道快,北京刚做出来,湖南就可以买到,这样就好些了。现在平均要4-5天后小些的店才可能拿到,而美国只需24小时,这样盗版空间会小。还有,产品出之前一两个月,把信息广泛通过杂志、Internet让所有玩家知道,如果他们玩了试玩版非常喜欢的话,等出版当天就会去买,这样不怕盗版,在台湾比较成功商品就是这样做的。前年12月,《红色警戒》的宣传做的很好,第一天卖了一万多份,很多地方早上到下午就卖完,台北光华商场出现了屠杀式抢购,听说过屠杀式抢购么(大笑)?所以降价不可行,优秀的商业策划也许会是成功的方式。

记:说起《红色警戒》,我很奇怪第三波为何放弃了Virgin在大陆的版权?

杜:Virgin两年前进大陆时,我们的看法不一致,也找过我们。当时Virgin的产品是四五家做,后来集中到一两家,别家给了很大承诺,所以没再找我们,是我们自己的决定慢了,蛮可惜的。Virgin产品不错,听说他们可能和新天地合作。

记:是啊,新天地签下Virgin的全线产品。光荣产品在台湾是你们代理的,那么,它是否可能进入大陆呢?

杜:哦,光荣的产品前些时间出了事情,如果不提那事儿,产品还是受欢迎的,品质很好。他们决定还是前几套先用自己的名字发行,下半年光荣会在国内发行《三国志》,自己搞发行。光荣在发行上有自己的看法,不会根据不同地区做调整,我们劝他这样不好,他们不信(笑)。可以先试试嘛,如果走不通会再来找我们的。

记:听说光荣的产品普遍的价格高。

杜:是啊,他们价格要得高,而且是现金交易,买断版权,在商品包装上坚持自己的方式,不允许修改,这些都很困难。两三年前由于盗版原因,光荣不愿进大陆,最后想通盗版是永远不可能阻止的,正版市场还是存在的。

记:目前第三波是国外好几家公司的代理,这是一种什么合作模式?

杜:第三波一直走独家代理的路,独家全线代理,提供完整服务,针对系列产品、品牌做很多行销活动。虽然有古训说不要把所有的鸡蛋放在一个篮子里,但是他们慢慢相信给我们一家不是坏事。

记:像Virgin这样在台湾由第三波代理,而大陆却不是的情况多么?

杜:Ubi Soft是自己做的;还有Interplay的台湾代理不是我们;Sierra on-line还在谈,在台湾我们签了四年合同,这边他们还没决定。Sierra产品在台湾卖得不好,是因为文化差异吧。

记:欧美的合作伙伴随着第三波进入大陆市场,他们对这个市场又怎么看呢?

杜:大部分美国公司的国际市场是指欧洲,在亚洲没有代表处,他们不重视亚洲市场,想到也只是日本。我们跟他们做很辛苦。在这方面Virgin做得好,他们自己在亚洲有办公室,有专人做亚洲方面。不过很多时候要看引进者本身,贸易商性质很难做,要做到行销、包装、手册、汉化,全功能代理才可成功,Virgin搞商家投标,这样好产品大家抢,不好没人要,全线代理就不会出现这样问题。

记:明天的会有好几家合作公司的代表来,他们是来观察中国市场还是仅仅参加活动?

杜:都有,也安排他们拜访连邦、赛乐氏和其他国内软件商,主要客人有Artdink的国际部经理、Mindscape的亚太地区总经理、Capcom的香港亚洲分社总经理,他们都是第一次来国内访问。

记:第三波在大陆的产品计划和台湾有什么区别,对国内市场有什么期望?

杜:是会有区别的,在台一年的计划是85~90套,大陆是25套,不过这已经很多了,经销商吃不下,承诺量很少,产品增加就会积压。但国内市场发展很快,已经有各地的经销点来和我们联系,国内地方性区域性的经销点也很多。国内市场一套产品能有3000~5000套就不错了,但如果只有1000~2000亏损就太大了。台湾的销量稍多,好处在于售价高,每一套的利润高。

记:每套游戏在大陆发行的版权金会低于台湾吧?是否考虑低价政策呢?

杜:国外公司要短期收到钱,这边每套虽然版权金低些,但是销售很辛苦,压价效果不好,我们走过这条路。

记:最近市场上流行的办法是打包,几个游戏捆绑起来卖。

杜:这样做不好,到最后会打乱市场,第三波基本不会参予这种活动。

记:第三波在台湾的优势之一是媒体,是否考虑在国内做媒体呢?

杜:这方面国家有限制,我们暂时排除自己创刊,因为国家不允许。(下转第52页)

大家还记得上月的《月之暗面——国内知名游戏制作组访谈(上)》吗?经制作组介绍之后,本刊就大家所关心的游戏制作、销售等问题走访了各制作组,向大家提供第一手资料。无论您玩不玩游戏,都不应放过这一篇透新鲜的资料。

下文用"记"代表本刊记者。



后篇:制作组采访

奥世工作室

我们来到目标公司的奥世工作室时正赶上《铁甲风暴》上市前的测试阶段,制作组的每台电脑面前都有人在玩《铁甲风暴》,不过《铁甲风暴》的企划汤仲宁先生和《新世纪帝国》的美术师黄挺先生还是抽出时间解答了我们的问题。下文用"汤"代表汤仲宁先生,"黄"代表黄挺先生。


目标公司总经理张淳先生

记:奥世工作室是在什么动机下成立的?

汤:制作组成立的目的是为了将这些对游戏开发有热情、有水平的年轻人聚集起来,力求开发出高水平的游戏产品。同时,制作组有自己的名称也能够帮助我们闯出自己的名气,让更多的玩家记住我们。

记:奥世制作组现在有几人,主要是从哪方面来的?

汤:制作组最初有十人左右,目前有十六人。人员的来源很大一部分是从其他同行公司转投到目标软件旗下的有经验的游戏开发人员。当然也有直接来自各个相关专业院校的毕业生。

记:《铁甲风暴》在正式发行前曾经大量赠送过免费试玩版,您有没有收到读者鼓励或批评的回应?

汤:我们免费赠送的试玩版在社会上引起了很大反响,很多玩家都给予了我们热诚的鼓励赞扬和恳切的意见建议,可以明显地看出我们的工作还是受到了广大玩家的肯定,并被寄予了很大的希望和关注。

记:您对现在中国的盗版问题有什么看法?

汤:中国软件市场的盗版问题是一个综合性的问题。根本原因有两点:一是购买者的消费能力与软件市场的差距;二是购买者对知识产权保护的意识不强。要想解决盗版问题,需要软件开发者与消费者共同努力,一方面,软件开发者应当对消费者的购买力有充分的了解和理解,将软件的价格定在大家能够接受的程度,同时做好正版软件销售工作,让消费者能够享受到盗版软件所无法提供的服务;另一方面,消费者不要因为贪图眼前的小利而助长盗版者的气焰,同时损害了自己和软件开发者的利益。为了防止盗版,《铁甲风暴》将在中国最先上市,然后才在欧美上市。

记:多数读者对企划、制作一部游戏的流程还不了解,您能简单地介绍一下吗?

汤:制作一部游戏首先要经过周密的企划创意工作,通过对市场的评析和自身的优势确定游戏的类型、表现形式和一些根本的问题。在确定了创意的可行性后,就要进行游戏总体规划,开始对开发过程中的各步工作进行工作量和预定时间的估计,并且进一步进行详细分工。在开始制作游戏之前要有一个详细的游戏脚本并设定相关美术,确定游戏人物、建筑等。这以后就要开始实实在在的开发过程了,包括程序师的编程工作和美工师的美术工作以及音乐、音效等各方面的具体工作,在产品开发的后期还要投入大量的人力进行测试,以保证给玩家提供一部质量较高的游戏产品。

记:贵公司使用的是什么引擎开发游戏?是自己编的吗?在开发中使用什么软件?

汤:主要用VC开发,有一部分引擎是自己编的。开发中使用的软件很多,有VC、3DS MAX、Photoshop、Animator、Premire、DP。3D图形主要用3DS MAX制作;2D图形部分手绘,部分用电脑。

记:DP是一个什么样的软件?

汤:DP是一个很简单的工具,主要功能是拼地图和调色盘。

记:游戏中的音乐是同时制作还是游戏完成后再配的?

汤:音乐是在游戏基本完成后再制作的。

记：制作《铁甲风暴》用少时间？

汤：由于游戏类型、规模和开发者的不同，开发一部游戏所需的时间也有着很大的差异，我们的《铁甲风暴》开发时间大概是一年零八个月。

记：作为一个企划，您认为最好玩的一部游戏是什么？

汤：我玩游戏的历史大概有十多年了，从最早的ATARI的四位游戏机到现在的各种游戏机，玩过不少游戏。但是我认为要评出最好的游戏实在太困难了，因为每部游戏都有其可取之处，优秀的作品更是太多太多了，另外不同类型的游戏很难进行比较。

记：至今为止您认为最好的一部文学作品是什么？平常看漫画吗？

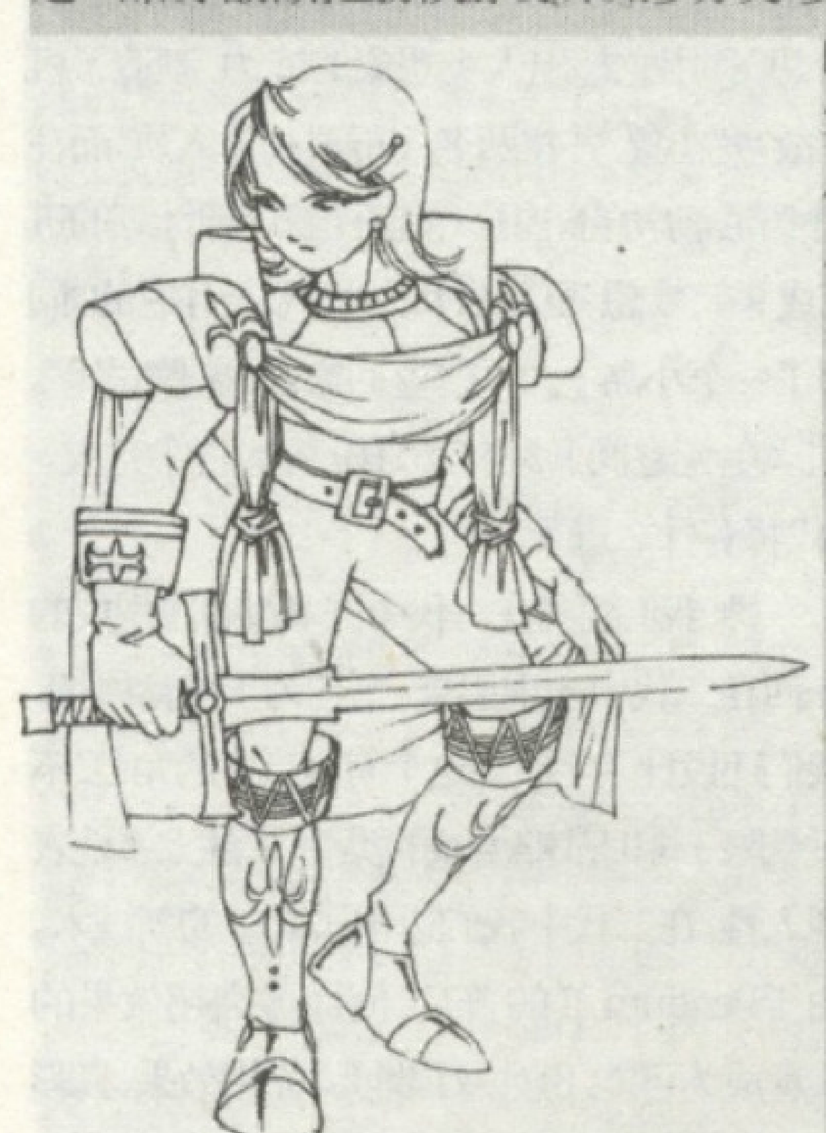
汤：优秀的文学作品浩如烟海，挑出最好的一部实在太难。闲来无事经常翻看的以金庸为主的几部名作，虽然其间情节早已记得一清二楚。看漫画也是主要爱好之一，保持一颗童心对我们这一行是很重要的。

记：有没有想过移植电玩游戏或汉化引进游戏？（顺便说一句，记者在目标公司内见到了PS和SS游戏机各一台、游戏若干、原版电脑游戏杂志近一人高、漫画及大幅海报铺天盖地……）

汤：我个人想过这个问题，因为在家用机上有不少非常优秀的作品，国外制作的很多电脑游戏产品也很受玩家欢迎。因此我觉得移植或汉化家用游戏机的游戏及国外的优秀电脑游戏是一件对广玩于家很有益处的事情。

记：贵公司的下一部游戏是什么？预计什么时候能够上市？

黄：我们的下一部游戏《新世纪帝国》现在正处在企划阶段，这是一部战略加角色扮演游戏，采用多分支、多结局的设计。故事讲述的是发生在神界、人界、冥界的战争。三位神血化成的勇者、三件神体化成的旷世神器、三个由邪恶势力统治的帝国，正义与邪恶、真实与谎言、战争与和平，睿智的玩家虽秉承了勇者的智慧，但历尽千辛万苦才找到旷世的神器，遂陷入不断的征战。在一次次战役中，玩家才逐渐了解了自己的身世，最后……《新世纪帝国》预计年底上市。



人物的企划稿，颇有唯美漫画的味道。

记：游戏采用什么样的画风呢？

黄：由于有三个国家，所以可以表达多种风格，我们打算将东方王国设计成中国风格，魔法王国和骑士帝国设计成欧式风格。游戏中的人物和背景全部是在纸上设计好后再用3D生成。



黄先生播放了一段《新世纪帝国》演示画面，其中用3D生成人物的拟真度不亚于《生化危机Ⅱ》，在战斗时采用类似《龙之力量》的界面。

记：战斗画面是即使产生的还是固定的？人物有多少动作？

黄：战斗状态采用即时运算，人物和建筑等都是根据视角的变换算出来的，将出现六百人以上的对战画面。主要人物有20个以上的动作，小兵也有10个左右。



记：在《新世纪帝国》中将会出现《魂之利刃》、《生化危机Ⅱ》或《宿命传说》那样水平的动画吗？

黄：我认为这不是不可能的，实际上我们制作的动画素质并不亚于《生化危机Ⅱ》，它并不是一个国内游戏开发人员不可能达到的标准。不过由于开发周期和成本的限制，无法象日本公司那样大量制作动画。不过我认为要做就要做至少自己满意的游戏，才能拿给玩家玩。

记：您还有什么对读者说的？

汤：我们在制作游戏中采取了开放式开发模式，今后也要一直坚持，这就需要广大玩家给予我们大力支持，做我们的好朋友。把你们的希望、意见、建议尽可能多地传送给我们，这样我们才能制作出大家满意的游戏作品，目标软件的大门永远向所有玩家敞开。另外，我们仍要呼吁玩家们使用正版软件，道理大家都明白，为了国产软件业的将来嘛。



鹰翔软件工作室

我们来到鹰翔公司时恰逢周末，鹰翔工作室负责人姚震先生带我们参观了一下制作室。相对来说鹰翔的规模要比其它公司小一些。下文用“姚”代表姚震先生。


鹰翔工作室负责人姚震先生

记：鹰翔工作室是在什么动机下成立的？

姚：我们想干一个自己喜欢的又有发展的适合自己能力的工作，别的公司不行就自己干，于是我们成立了这个工作室。

记：您能简单介绍一下鹰翔软件工作室制作组的构成吗？

姚：最初有5人，主要是朋友和自发参加的。现在8人，除原有人员外新加入几名，有北京的也有外地的。

记：《生死之间》上市很长一段时间了，您有没有收到读者的信息？集中在哪方面？

姚：我们收到很多，大部分是鼓励。批评主要集中在地形方面和民族特色。地形方面我们将在二代中有所改进。至于民族特色，我认为各个游戏有各自的发展，不能老是改编中国传统文学，各个方面都应有所发展。《生死之间》这个系列适合于采用未来的背景，不过我们考虑以后制作角色扮演游戏时将采用中国民族特色。

记：您对现在的销售状况满意吗？

姚：不满意。《生死之间》在国内一共出售了八千套左右，并不够开发成本。这一方面是市场承受能力不够，一方面是受当时比《生死之间》早发行了一点的《血狮》的影响，许多玩家在那一段根本不看国产游戏。不过我们通过授权方式也在台湾地区（改名为《失落的战线》）、日本、韩国、德国、美国等国家发行了不同语种的版本，售出了三万套以上。在二代的制作中我们一方面会加强宣传，一方面将增加二代的技术含量，提供给玩家一个好玩的游戏。

记：您对现在中国的盗版问题有什么看法？

姚：盗版软件极大地促进了计算机的发展与普及，但也成为扼杀国产软件业的黑手。我们的《生死之间》就曾出现过大量盗版，甚至在台湾地区出售的版本在北京也有盗版出现。

记：贵公司使用的是什么引擎开发游戏？是自己编的吗？在开发中使用什么软件？

姚：是我们自己制作的引擎。这个引擎经过改良后将在《生死之间 II》中使用，其它还使用VC编写程序、3DS和3DS MAX制作3D场景、Photoshop和Animator制作2D场景，战舰等造型是手绘样本后用3D技术制作的，不过贴图是手绘后扫描的。

记：游戏中的音乐是同时制作还是游戏完成后再配的？是自己做还是找外面的人？

姚：游戏中的音乐是同期制作的，不过是外包制作，因为我们没有专门的音乐制作人员。

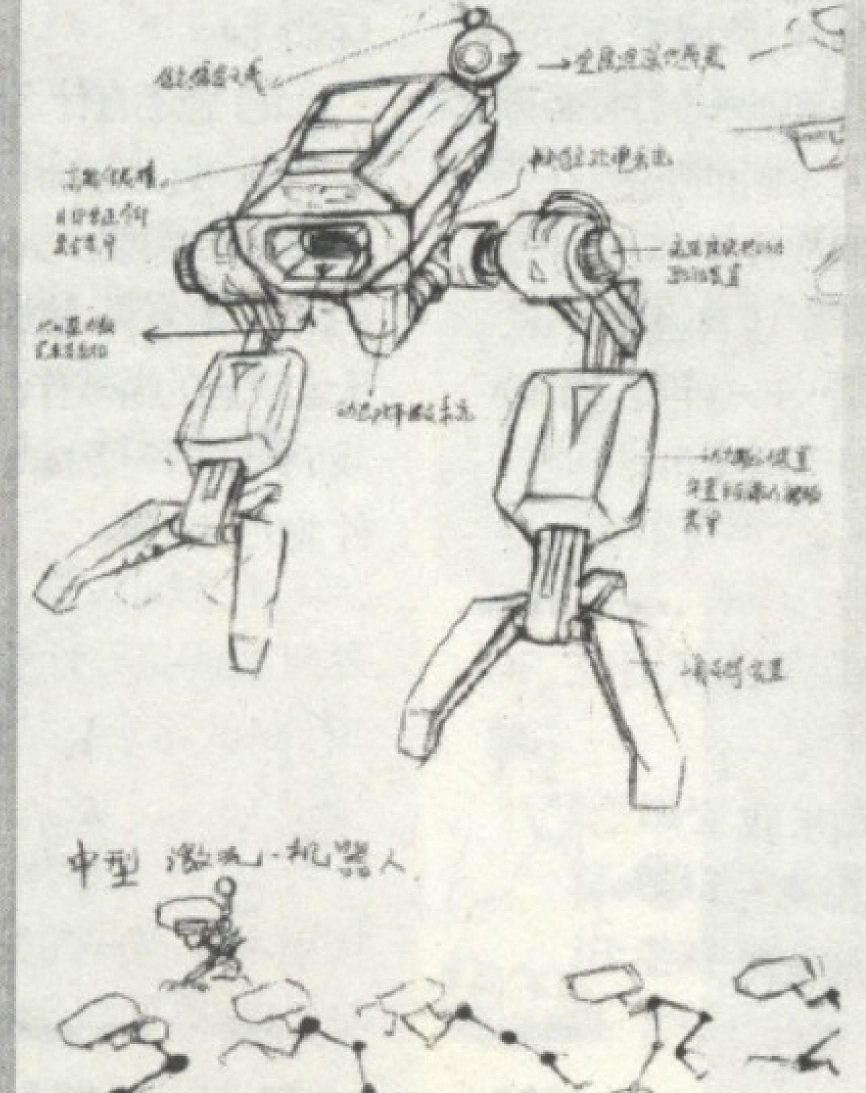
记：制作《生死之间》用了多长时间？

姚：《生死之间》用了大约1年时间。

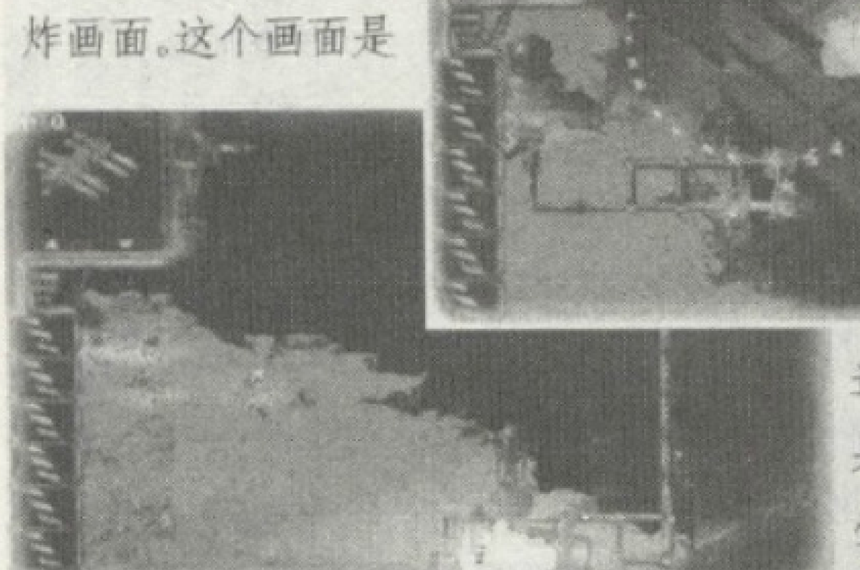
记：贵公司的下一部游戏是什么？预计什么时候能够上市？

姚：我们的下一部游戏是《生死之间 II——末日传说》，和一代稍有关联。游戏的战斗场面从地面转为星际空间。在未来人类不断地开发各星球的能源，但在运输过程中事故接连不断地发生、人员死亡。这不仅造成了能源的巨大浪费，而且各界人士对此也纷纷指责。星际能源组织决定和实力强大的蒙松集团合作开发一种具有高度智能的无人驾驶飞船，用于承担星球之间的能源运输。由列达斯和丽莎率领一批科研人员和试验飞行员实施该项计划，列达斯把飞船定名为“梦想”，希望它拥有人类的智慧。在一次强烈的宇宙风暴中，“梦想”忽然问起自己的“相貌”和“身世”，丽莎信手把复活节岛上的雕像输入到“梦想”的记忆中。在平时的交谈中，列达斯流露出的思乡之情也深深地感染着“梦想”。“梦想”开始不断地搜集各方面的资料，希望有一天能够回到自己的家园。而列达斯对此却一无所知。事有凑巧，两名负责勘测的飞行员李龙和艾明在一颗名为“小象”的小行星上发现了与复活节岛的雕像一样的物体，并把这一发现发回了基地。情报被思乡心切的“梦想”截获，两名飞行员也因发生意外而滞留在“小象”上。“梦想”利用它超出人类想象的能力，制造了机器人叛乱，回到了它的“故乡”小象，并将两名飞行员扣为人质。而在飞船的研制过程中，一个野心勃勃的组织一直窥视着这项计划的进展，妄图获得这项研究成果。“梦想”更是发现在地球上有它的“同伴”，他们被人类“赶”到了一个小岛上，它要“返回家园，拯救同伴”。人类的生存面临着危机。《生死之间 II》将在6月份基本制作完成。

记：和一代相比二代将有什么进步？



姚：我们要将在一代中许多没有表现成的东西在二代中表现出来。而且为了丰富剧情，我们还设计了宇航员这个有血有肉的角色，不过受限于即时战略游戏的类型，无法太多地表现人性。在二代中我们运用了大量的新技术。由于Pentium II的普及，使许多高超效果的实现成为可能，例如双层地形、光影效果、真彩的运用、破碎的陨石与碎片在空间漂浮和弥漫，这一切使太空的深邃感、星际战争的震撼感得以淋漓尽致地体现。游戏中将会出现超过半个屏幕的航空母舰，可以搭载普通战斗单位和火炮。游戏有激光、压力爆破、高温火焰、冷射线、干扰波、导弹等七种不同属性的武器，部队之间将相生相克。在这次COMDEX/



姚先生给我们演示了游戏中的爆炸画面。这个画面是运算生成的，光影效果和建筑物相互重叠呈半透明状，不再是简单的覆盖。

China'98上我们就应Intel的邀请展示了二代开发中的画面。

记：您玩游戏多久了？至今为止您认为最好玩的一部游戏是什么？最好的一部文学作品是什么？

姚：我玩游戏大约5年了，最喜欢的游戏是《沙丘魔堡Ⅱ》，最喜欢的文学作品是《三国演义》，所以我才策划了《生死之间》这样一个即时战略游戏。不过我们也计划要再制作一部角色扮演游戏，打算直接改编小说等作品。

记：您还有什么对读者说的？

姚：支持优秀的国产游戏不等于支持所有的国产游戏。我们将以质量赢得用户。

西山居创作室

由于西山居创作室远在珠海，所以这次采访是采用电话进行的。回答我们问题的是西山居创作室的策划李兰云先生。如果您上过FIDO，对他应该有印象。下文用"李"代表李兰云先生。

记：西山居创作室现在的人员有多少？

李：当年求伯君先生目睹国产游戏软件一片空白，遂亲自组织成立西山居创作室。最初只4个人，现保持在10人左右。人员来自全国各地，基本上是自投罗网。

记：求伯君先生是否参与游戏的制作？

李：求总并不直接参与游戏的制作，因为他有整个公司的事情需要负责。

记：西山居创作室是老字号的创作组，上市的产品也有很多了，销售情况怎么样？

李：销售状况还不错。不过我们并不在乎现在的销售情况，现阶段主要是培养市场，没有指望挣多少银子。中国市场的盗版问题扼杀了许多游戏制作组，严重阻碍国产游戏业的发展。

记：贵公司的产品有没有在国外销售？

李：我们的《剑侠情缘》在台湾地区、新加坡由当地公司进行了发行。目前正在商谈《抗日——地雷战》的代理事宜。

记：我在FIDO上看到消息说《抗日——地雷战》即将制作日文版，改名为《地雷物语》，还请日本资深漫画家为游戏重新制作了Q版卡通动画，使日本鬼子被炸死的时候，看起来不像中文版那样死得十分难看。是这样吗？

李：哈哈！没有这会事，这应该是愚人节的一个玩笑。

记：贵公司的游戏发行后有没有PATCH发行？

李：第一个作品《中关村启示录》有，后面的都没有了。用户没有这方面的需求。

记：有没有收到读者对贵公司游戏的鼓励或批评？集中在哪方面？

李：我们收到了很多回馈，鼓励的居多，也有一部分是提出改进意见，批判的似乎没看到。玩家基本上能以比较客观的态度对待起步较晚的国产游戏业。

记：贵公司在《剑侠情缘》中使用了大量音乐，甚至有真人演唱的歌曲。这些音乐是同时制作还是游戏完成后再配的？是自己做还是找外面的人？

李：是同时制作的。我们有自己的音乐创作室。

记：贵公司制作一部游戏一般用多长时间？

李：一年左右，《剑侠情缘》花了15个月。

记：贵公司的下一部游戏是什么？预计什么时候能够上市？

李：目前我们正在策划一部反映抗美援朝的游戏，使用的是《抗日——地雷战》的引擎，游戏会加入新的兵种。另外还在策划《剑侠情缘Ⅱ》，不过需要很长时间才行。

记：有没有想过移植电玩游戏或汉化引进游戏？

李：没有，我们希望我们的作品都是"国粹"。当然，如果有机会也可以考虑。

记：作为一个企划您认为最好玩的一部游戏是什么？

李：任天堂8位机上仅40k的Tank。

记：除工作之外您日常有什么消遣？

李：主要是玩一玩别人的游戏。由于工作比较紧张，以前的许多爱好都已经远去了，最好的消遣就是睡觉。

记：您还有什么需要对读者说的？

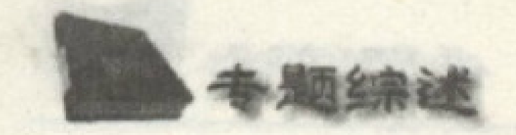
李：我们的《抗日——地雷战》比《剑侠情缘》有很大的进步，特别是在可玩性和美术方面，希望朋友能够喜欢，并给我们反馈意见，使我们的下一个作品能跨出更大的一步。

逆火工作室

我们来到逆火多媒体公司时，逆火的核心人物徐创先生还在睡眼朦胧之中(上午十点半)，据说是美国那边的服务器当了，所以连夜赶工重做主页。徐创先生不仅在开发上担任制作人的工作，控制项目进度、预算以及销售方面的部分联络，同时也负责部分的3D和3D美术。由于"不幸"的被确定为逆火公司的总经理，因此同时还要有很多时间用做公司的管理、业务和经营，真是好辛苦。逆火的成员可真是年轻，徐创先生才二十出头。最让人佩服的是主程庞鑫先生，现在还在大学里读书。下文用"徐"代表徐创先生，"庞"代表庞鑫先



逆火工作室成员，中间长发披肩的就是徐创先生。



生。

记：自从尚洋公司在我们杂志上登了关于贵公司的广告，逆火和尚洋的合作成了最近中国游戏界最热门的话题。请问这个事情定下来了吗？尚洋公司的参股会对贵公司的产品有影响吗？譬如《烈火文明》或《血狮Ⅱ》将由逆火来制作？

徐：我们和尚洋的合作还在讨论之中。和尚洋合作主要因为我们是一个制作公司而没有市场部门，尚洋公司无论是否参股逆火对我们都没有什么影响。我们不会制作《烈火文明》或《血狮Ⅱ》。

记：您当初从海外归来，是在什么动机下成立的这个游戏制作组？

徐：不太清楚，我想可能是我们当时都因为游戏玩得太多而冲昏了头的缘故。干到现在，虽然仍然非常艰苦，但我们都还没有后悔过。逆火最初的人员只有庞鑫、霍殿岩、王科和我。我和庞鑫以及霍殿岩是从小学就认识的，王科则是金盘公司的杨南征先生介绍来的。我回国后很想做国产游戏，在国内公司干过后感觉非常怀念在美国时的小组开发形式。曾经四处寻找合作伙伴（包括到清华大学计算机系宿舍挨户询问），后来在霍殿岩家看到了庞鑫为Windows 3.1写的游戏（《天惑》的前身），因为都是游戏迷而组成了最早的逆火小组。大概过了3、4个月后，马江通过在《家用电脑与游戏机》上刊登的广告加盟，在第一天就以实力把我从首席美工的位置上顶了下来。几个月后，马江辞退了原来在动画公司的工作，将全部时间投入逆火，成为了逆火的核心主力。

记：《天惑》上市有一段时间了，您有没有受到什么意见？

徐：《天惑》与出版方面的合作并不成功（因为整个国内软件产业还没有规范吧），因此玩家的反馈信息我们并没有得到。部分十分热心的玩家，通过各种各样的手段找到我们的地址直接联系，不过这些来信大部分是表扬或鼓励性的，甚至有过一位玩家扬言若不回信会跳楼。我们没有回信，原因是由于公司在进行搬迁和装修时遗失了部分信笺。因此如果您没有收到回信的话，请告诉我们，电子函件地址：info@planetpangaea.com。对于在网络上发布的评论，我们也看过。表扬和批评大概的比例是7：3吧。从心理上讲，我们当然是喜欢表扬的文章，不过倒是更希望看到客观的批评。因为当投入1年或更多的时间制作产品时，我们自己往往会忽视游戏中可能存在的毛病。

记：您对现在的销售状况满意吗？

徐：还算可以吧。《天惑》在国内的销量大约是9千到1万份吧。对于射击游戏来说，《天惑》的销售价格过高了，因此更加感谢购买了《天惑》的玩家们，否则逆火现在很可能已经不存在了。因为人员的精力不够，《天惑》在完成日文版本后就没有再做台湾、韩国以及英文版本，因此销售潜力还是有的。

记：《天惑》在市面上不乏盗版，您对于现在中国的盗版问题有什么看法？

徐：我们不认为对于盗版应该采取全力打击的态度，我相信，在媒体上呼唤正版软件的公司，自己内部用于开发也一定有不少软件是盗版吧？盗版的问题非常复杂，首先是国内正版软件的价格因素，而更重要的是消费者本身的意识。盗版所造成的危害当然是大家都知道的了。比如对于我们作为游戏软件开发商来说，如果游戏卖不出去，我们便没有收入，没有收入，我们也得用盗版来继续开发，就是所谓的恶性循环吧。从《天惑》的销量上看，已经有一部分固定的玩家建立了正版的意识，我们对未来的中国软件市场是有充足的信心的。从美国软件市场的发展来看（尤其指游戏软件），在80到85最初的几年中，盗版也是非常严重的。但发展到现在10几年，消费者已经建立了软件是一种商品的观念，因此盗版现象好多了。实际上，由于美国的网络非常发达，只要人有心，随时可以上Internet下载到最新的正版软件。我们认为杜绝盗版是需要时间的，任何一个国家都一样。而厂商更加应该注意的，是如何提高产品的质量，使用户觉得消费值得，这也是我们的目标。不过，国内的市场要再有个五、六年才能得到较好的发展。

记：游戏发行后有没有PATCH发行？

徐：有的，不过需要经过出版商许可才能发行。可能的情况是通过我们的主页发布吧。

记：《天惑》用了多长时间才完成的？耗资多少？

徐：《天惑》是逆火组的第一次合作，并且当时的经济和其他相关条件都非常差，甚至大家经常会断粮。同时涉及到从Windows 3.1转换到DOS，又到Windows 95的过程，以及兼职人员和在校学生等问题，因此花了近2年半的时间才完成。当然新的游戏不会再拖这么久了。刨去添置硬件的费用，一共耗资十几万吧。

记：一共才十几万？我印象中好象是个游戏就要耗资一两百万？

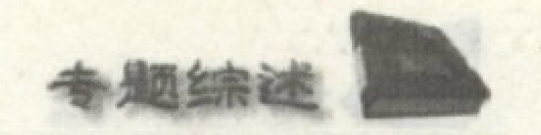
庞：那是因为当初我们都是凭兴趣来做游戏的，不拿工资。而且我们还做其它的项目来贴补，所以摊到《天惑》上就没多少钱了。

记：贵公司的下一部游戏是什么？预计什么时候能够上市？

庞：我们有三个游戏开发计划。第一个是回合制战棋游戏《世纪战略》，这是一个传统的六角格战略游戏，预定在暑假上市。这个游戏的部队全部用3D技术制作，包括从第一次世界大战到现在的二十多个兵种、两三百个单位。第二个是包括很多模式的科幻角色扮演游戏《战国策》，计划在明年第一季度完成。另外还计划制作一个3D游戏。从玩家对《天惑》的反馈来看，主要认为游戏偏难了一些，而且不够火爆。这些在我们正在制作的游戏中都将有所改进，而且要重点突出游戏的娱乐性。



庞鑫先生为我们演示了《战国策》中的3D射击模式，又是导弹又是闪电，效果非常棒。



记:最近有大量即时战略游戏上市,贵公司出于什么考虑要制作一个回合制战棋游戏呢?

徐:首先,我认为回合制游戏比即时战略游戏更能够体现战略思想,给玩家更多的思考时间,不象即时战略游戏从头打到尾。其次,我们能够腾出更多的时间制作大量的动画效果。而且,最近即时战略游戏太多,正应该开辟新的市场。

记:以《战国策》这样的画面来看,游戏对系统的要求相当高了?

庞:考虑到游戏开发的周期问题,我们当然依照较高的配置来做。《战国策》将需要Pentium Ⅱ和3D加速卡。

记:有没有想过移植电玩游戏或汉化引进游戏?

徐:已经做过了,EA的《福尔摩斯探案Ⅱ》和大恒代理的《地球2140》的汉化工作是由我们完成的。以前还做过金盘公司《丁丁闯美国》的美术动画部分(这些工作全都延误了《天惑》的开发)。曾经有过游戏移植的机会,但我们冷静下来后发现,如果进行游戏移植的工作,那么以我们的人力,就必须放弃游戏开发了,因此也就没有继续游戏移植的工作。由于现在仅仅依靠开发很难生存,因此在今后仍然将会考虑进行这方面的开发。

记:贵公司的业务可真杂呀。逆火还参与过其它的项目吗?

徐:我们还参与过一些音乐CD的制作、电视剧《大风堂》的电脑特技制作。《八一战鹰》的项目我们早期曾经参与过,不过并没有在游戏中用上。

记:制作组现有的人员分配比例合适吗?

徐:不合适。主要是人手不足,所以各位读者如果有兴趣参与游戏开发,一定与我们联系!

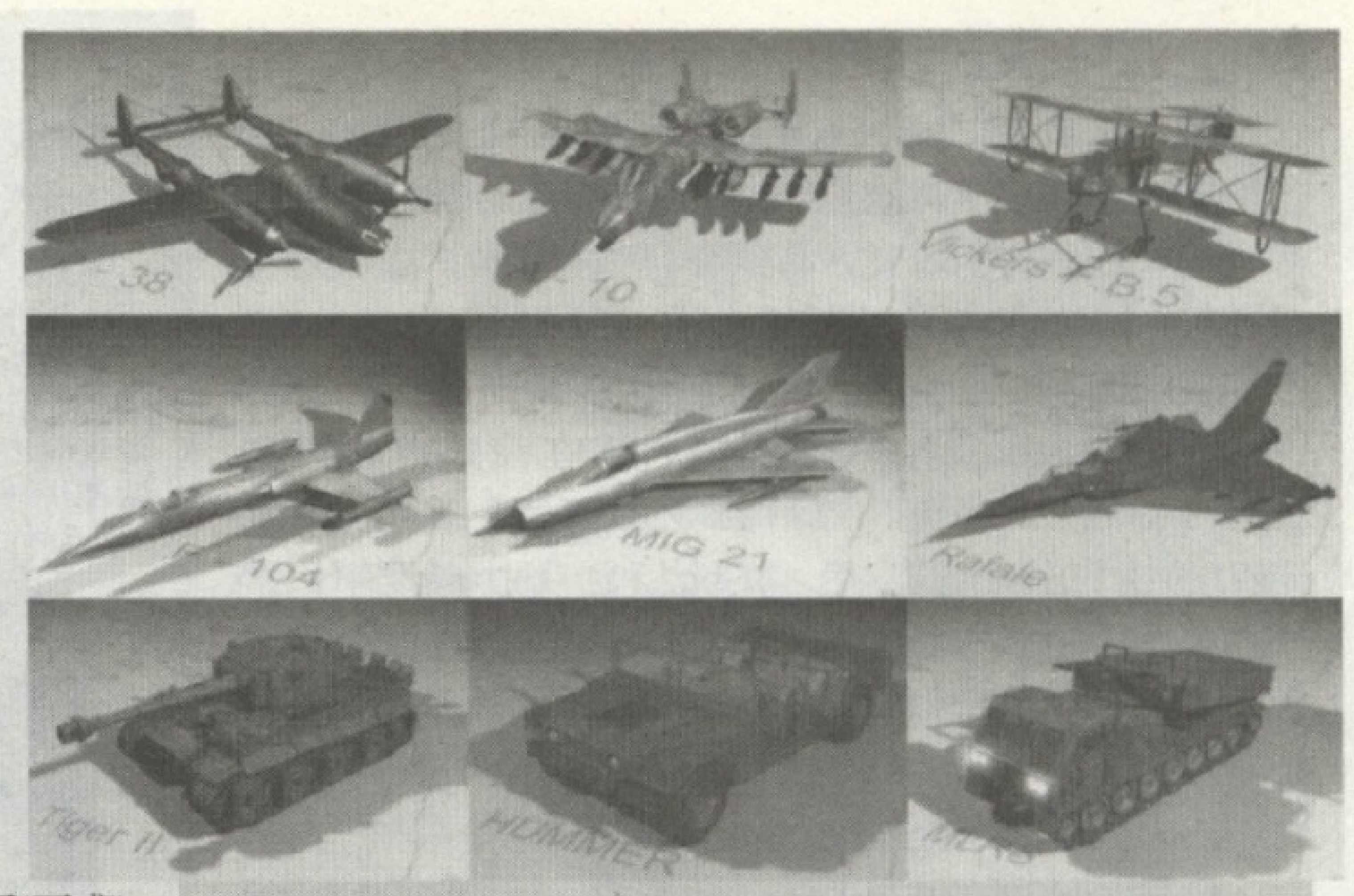
记:贵公司使用的是什么引擎开发游戏?是自己编的吗?在开发中使用什么软件?

庞:逆火可能是目前国内软件开发公司中少数几个完全自行开发技术的公司了。目前逆火的全部软件技术都是自己开发的,部分还授权给了其它公司使用。《天惑》实际上只用到了我们部分的技术,在新的3D产品中,会有更多的自制Engine登场。由于人力的严重不足,我们有可能在今后会在视频和音频的Codec上(主要是电影和音乐回放)使用授权的技术。使用的软件非常多,包括VC++、MASM、3D Studio MAX、Fractal Design Painter、PhotoShop、Paint Shop Pro和很多的Shareware,还有我们自行开发的MAX RUSH等软件。

记:您玩游戏多久了?听说您是飞行模拟游戏的高手,最近出了不少这类游戏,您认为哪个最好?

徐:14年了吧。最喜欢MicroProse和SSI出品的策略游戏和Spectrum Holobyte的飞行模拟游戏。对于游戏我可能属于喜新厌旧类型的,一部游戏大概只会感兴趣2、3天,如果玩了一个星期以上,就被认为是非常成功的作品了。有些游戏我是一直会保存在硬盘上经常玩的,包括《文明》系列、《捍卫雄鹰3.0》、Steel Panthers系列和Panzer General系列等等。我认为最近出的飞行模拟游戏中《苏凯－27》最为出色。虽然它的画面粗糙,但模拟飞行的性能确是一流的,远胜过那些空有华丽画面的游戏。

记:至今为止您认为最好的一部文学作品是什么?平常看漫画吗?



《世纪战略》中的部份武器,全是依具历史上的真实武器制作。

徐:如果《星球大战》算是文学作品的话,那么就是它了。漫画当然是很喜欢的,主要喜欢搞笑类的,日本和美国的都看。我对国内的漫画也非常感兴趣,比如胡蓉和拾蕙人的作品,不过对于过度模仿日式漫画风格的作品,是从来不看的。非常有意思的是,国内漫画产业的发展似乎和游戏处于很相似的境地。

记:您喜欢拾蕙人的作品?看来您对模仿别人的画风是深恶痛绝了。除工作之外您日常有什么消遣?

徐:以前好象是有过业余消遣,比如去音乐会、参加Party等等,不过最近因为太忙,所以消遣只是睡觉而已。

记:您还有什么希望对读者说的吗?

徐:国产游戏步履艰难,希望能够继续得到大家的支持:如果看到满意的作品,买正版吧!如果对逆火游戏开发的进程有兴趣,请访问我们的网上据点:www.planetpangaea.com,我们是会随时听取大家的意见的。

火狐狸工作室／八爪鱼工作室／烽火工作室

腾图公司最近根据市场需要对工作室进行了调整,为了能够更快、更好地开发游戏将采取滚动作业,今年将会有二三十个产品上市。现在腾图联合电子发展有限公司下属有火狐狸、八爪鱼、烽火、大唐、魅力五个游戏制作组。不过大唐和魅力最近将以教育软件项目为主,所以本访谈将以火狐狸工作室和八爪鱼工作室为主。由于火狐狸和八爪鱼仅负责产品开发,所以我们先后采访了腾图公司的市场总监冀怀斌先生、火狐狸工作室的策划王梦元先生和八爪鱼工作室的策划王欣先生。下文用“冀”代表冀怀斌先生,“火”代表王梦元先生,“八”代表王欣先生。

记:腾图公司已经有好几部产品上市了,您对现在的销售状况满意吗?

冀:销售状况一般。主要是盗版十分严重,但却无可奈何,因为我们目前的国产正版游戏从质量到价格都不具备绝对优势。

记:最近前导公司的《水浒传——聚义篇》以48元的低价位进入市场,贵公司会采取类似的策略吗?

冀:不会。只要游戏的素质好、价格合理,用户自然不会少。高投入低产出的赔本销售并不能使市场合理发展。

记:贵公司有哪几套游戏在海外有销售?

冀:目前,我们公司的所有游戏都由台湾地区的梵太师公司发行了繁体中文版,在台湾地区、新加坡、马来西亚、泰国、印度尼西亚等地销售。而且,以后我们的产品都将同步发行繁体中文版,我们也将引进梵太师的游戏。从目前的数据看,在这些地区以《水浒英雄传》最受欢迎。我们在美国和加拿大有小批量的销售试验,不过由于产品的民族性太强,没有多少成绩。不过我们在后续的产品中将注意这个问题,例如八爪鱼正在制作的《龙之城》(暂定)就可以很好地向西方介绍中国的古建筑特色。它的玩法和游戏过场就没有什么特别的传统民族色彩。火狐狸正在制作的《大都市》(暂定)更是一个现代风格的国际化游戏。以目前的市场情况,我们要大力开拓国际市场。

记:火狐狸工作室是在什么情况下成立的?

火:成立小组的最初想法源于我和我的一个好朋友(此人如今在游戏界也小有名气)。我原本是一个程序员,他是搞音乐的,两人自小都酷爱游戏,为了满足生活和兴趣的需求,我们不约而同的进入了一家游戏公司。然而这家公司无法令人满意,我们于是有了自己成立小组的想法。身在其外不知其苦,自立门派谈何容易,辗转腾挪了一两个月我们遇到了诸多问题:人员不足、资金匮乏、没有固定的工作地点,甚至连个象样的组名都没有。种种困难压得我们有些喘不过气来,前途似乎也是一片暗淡。真是天无绝人之路,眼看成组的计划就要落空,一条消息却带来了些许曙光,腾图公司要投资开发游戏,现正在招兵买马。抱着试一试的想法我们来到了腾图公司,不想双方一拍即合。与公司负责人几次接触后,我们便被招至腾图麾下,于是也就有了现在的火狐狸工作室。最初小组只有三人,现在骨干人员有六人。组员大都是同学和同学的同学,同事和同事的同事,朋友和朋友的朋友。



火狐狸工作室部分成员

记:有没有收到读者对《火狐狸》的鼓励或批评?集中在哪方面?

火:《火狐狸》采获了不少批评,主要集中在策划和技术方面。我们将在下一部游戏中改进。

记:火狐狸工作室的下一部游戏是什么?预计什么时候能够上市?

火:我们的下一部游戏是和烽火工作室合作开发的横版过关打斗游戏《天地冢》,游戏使用真彩画面,包括六大关二十二小关。《天地冢》主要讲述的是炎帝与蚩尤的战争,其中的大部分故事和人物改编自中国古代神话《山海经》。这部产品很快就能上市。在《天地冢》之后我们将制作一个类似《大富翁》的桌上游戏《大都市》(暂定),预计年中上市。与《大富翁》不同的是,《大都市》对不同的人物增加了不同的情节和关卡,而且强化了买地建楼,玩起来更富有趣味性。我们还将和台湾公司合作开发《勇者泡泡龙Ⅱ》。



天地冢



烽火工作室

所属公司:

北京腾图联合电子有限公司

成立时间:1997年11月

制作组简介:

工作室的组成和由来相比较那些一拍即和的合作者,似乎更多一些曲折、一些偶然。因此,合作完成的第一个项目《幻想空间》杂糅着幻想和现实、愿望和无奈。这是一个有游戏特色的系统操纵界面,尚未面市。目前正在制作的即时角色扮演游戏《冰火祭》是一个带有浓厚异域风情、浓烈情感纠葛、浓重游戏性的产品。

制作组成员:



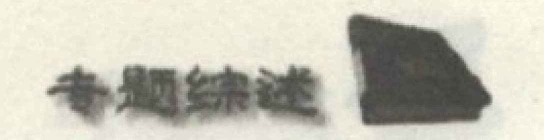
刘梦琳:策划兼管理,1972年生,西宁市人。对游戏有真正的认识,还只是这两年的事情。认为潜心于学、潜心于做,但不要丢了幻想,这是做游戏的基本。

余雪松:程序员,1971年生,芜湖人。曾制作过诸如《管理信息系统》、《大型工业控制系统》等严肃的软件产品。但出于对游戏的爱好和对单纯的游戏世界的向往,开发了第一个自己的游戏《克隆危机》,并包揽了其中的美工和策划工作。喜欢做游戏,但不沉溺于玩游戏,因此善于吸收他人之长。

吴东黎:程序员,1973年生,武汉人。和余雪松是多年的朋友和搭档,说话不多,但一句是一句,游戏玩得很好,而且不动声色,有虚怀若谷的风度。这一点令人佩服。

郑敏:美术设计,1971年生,沙市人。擅长3D制作。从事软件开发工作的2年以来,起先做多媒体,后来觉得游戏更具有挑战性,遂转行。养了一只狗叫来福、一只兔子叫灰灰,每天和它们一起吃早饭。

张淳:美术设计,1974年生,呼和浩特市人,擅长平面制作。是从小玩游戏大的那种人。因为喜欢玩,所以想尝试做,因此从内蒙来到北京,有种动力无限的感觉。



记:有没有想过移植电玩游戏或汉化引进游戏?

火:当然想过移植或汉化国外精品游戏,借此能学到不少东西,何乐而不为?只是目前为止一直没有得到机会。

记:您玩游戏多久了?至今为止您认为最好玩的一部游戏是什么?

火:我个人偏好动作类游戏,Flash back、Indark、Abe's odd wrold等都不错。有些国产RPG也很好,虽然对《仙剑奇侠传》心有不服,但自己也确实玩儿了两三遍。最近才有机会接触了SS和PS,但或许是语言不通的关系,对于日式RPG和SLG没有太多感觉。不过日本和欧美游戏的画面和音乐确是我们望尘莫及的。如果那些半通不通的日本片假名变成了汉字,我想日本游戏绝对是令人陶醉的。面对着日本在游戏市场上再次大举侵略中国,心中大有"男儿本当带吴钩,收复江东五十州"之感慨,无奈……

记:您认为最好的一部文学作品是什么?

火:我最爱看金庸的小说,也早有将其改编成游戏的想法,只是让智冠捷足先登了。

记:除工作之外您日常有什么消遣?

火:工作之余打打游戏(似乎还是工作?)、看电视、朋友聚会……

记:八爪鱼工作室现在的人员有多少?

八:现在核心成员共有五个,我是游戏策划,林霞和刘卫群是美术师、郭建炜和吴建军是程序师。


八爪鱼工作室核心成员

记:《水浒英雄传》上市后有没有接到读者的鼓励或批评?集中在哪方面?

八:收到了不少,主要集中在游戏的改编上。许多读者都提出了自己对将《水浒传》改编成游戏的想法。

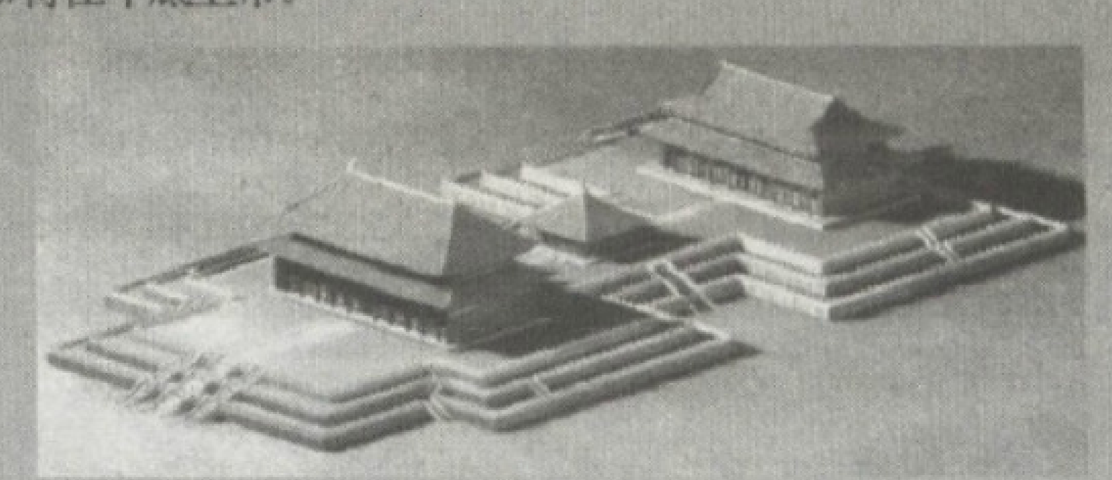
记:《水浒英雄传》的画面似乎太阴暗了一点,看起来有些冷。

八:这主要集中在第一关中。因为中国的古建筑向来是高大阴冷的,我们采用了写实的手法,所以才有这种效果。

记:八爪鱼工作室的下一部游戏是什么?

八:我们现在正在制作的是类似模拟城市的游戏《龙之城》(暂定)。这个游戏以建筑、设计北京为目的,涵盖了金、元、明、清四代建筑风格的两百多组院落,包括最著名的天坛、故宫、北海、卢沟桥、白云观等建筑,也有伊斯兰清真寺、天主教教堂等外来建筑。这些建筑以高素质的3D技术制作,可以用好几个角度显示,这个游戏预计6、7月份上市。另外,《水浒英雄传》的续集《水浒英雄传II》将在年底上市。




《龙之城》开发中画面

记:《水浒英雄传II》还是延续一代的风格吗?

八:基本上还是一代的风格,不过加入了一些三维场景。二代还将是一个冒险游戏,我认为这样可以很好地表现个人英雄主义风格。

记:您认为贵公司现在最缺乏的是什么人才呢?

冀:应该说是什么都缺,为了将产品做的完美,人员总是不够的。不过,从整体上看,最缺乏的是适合改编成游戏的优秀的原创作品,例如小说、电影、漫画等。

记:您还有什么希望对读者说的吗?

冀:国产游戏方兴未艾,希望热衷此道的朋友继续给我们支持和帮助。

瞬间工作室/玻璃瞳孔工作室/天道工作室

北京前导软件有限公司的新址是一座四层的小楼,前导市场部的苗新宇带领我们参观了一下,看来前导目前的游戏制作人员超过五十人。下文用"苗"代表苗新宇先生,"李"代表瞬间工作室策划李波先生,"尹"代表玻璃瞳孔工作室策划尹龙先生,"谢"代表天道工作室的程序师谢桑先生。

记:前导公司已经有好几部产品上市了,您对现在的销售状况满意吗?

苗:销售状况一般。一是由于中国游戏的制作水准与其它国家和地区还有不小的差距;二是因为国内盗版现象猖獗,极大的影响了正版软件的销售。《赤壁》的零售卖了一万五千套左右,硬件捆绑卖了九万套。新发行的《水浒传——聚义篇》由于售价较低,销路也不错。

记:贵公司的哪几套游戏在海外有销售?

苗:《官渡》和《赤壁》都有繁体中文、日文、韩文版本在台湾地区、日本、韩国等地销售。《水浒传——聚义篇》也在考虑发行日文版。

记:您对于现在中国的盗版问题有什么看法?

李:盗版对游戏制作业造成了冲击,使原本就处境艰难的国产游戏业更加举步维艰。但从另一方面讲,盗版游戏是正版游戏的一种补充。目前国内在正版市场见不到的许多国外的经典之作,全部是通过盗版途径进入国门的。作为游戏制作者,我痛恨盗版;但作为一名玩家,我理解盗版。

记:现在前导公司完成一部游戏需要多长时间?

苗:一部游戏的制作周期大致为一年左右。《赤壁》用了将近一年的时间。


玻璃瞳孔工作室部分人员

天道工作室部分人员

瞬间工作室部分人员

记:有没有收到读者对新发行的《水浒传——聚义篇》的鼓励或批评?集中在哪方面?

谢:有一些,不过上市时间还很短,并不是很多。意见主要集中在游戏的情节上。

记:天道工作室正在制作的一部什么游戏?

谢:计划制作一个武侠题材的标准RPG游戏《神剑魔刀》,情节大致是江湖上流传着一个传说:在上古时代流传下来一把宝刀和一把宝剑,刀剑齐出时江湖必将大乱。主角的父亲由于护送这把宝刀,被意图称霸江湖的青龙会弄得家破人亡。主角侥幸得救,从此开始了拜师学艺,闯荡江湖的历程。另一个就是《水浒传》的续集《征战篇》,将变成一个以梁山为根据地的战略游戏。不过由于最近天道工作室的人员都在帮忙制作《格萨尔王传》,所以还没有开始动手。

记:最近台湾制作公司又在制作几个RPG游戏,您在策划《神剑魔刀》时有什么考虑呢?

谢:RPG就像小说一样,并不怕重复。不过我们考虑引入MUD的开放式模式,使用一些新的手法。

记:玻璃瞳孔工作室正在制作什么游戏?

尹:制作组正在制作的是动作角色扮演游戏《西游记·齐天大圣》,游戏选择从孙悟空出世,到花果山造反打败巨灵神的一段情节,包括花果山、地狱、龙宫等大环境。游戏采用类似《暗黑破坏神》的风格进行,不仅支持网络,而且玩家单人就能够同时控制四个猴子。



《西游记·齐天大圣》开发中画面

游戏中的花果山

记:这个游戏和《暗黑破坏神》相比有什么特色?

尹:这个游戏前后有五十多人参与制作,耗资超过两百万,绘制了大量的图形。例如主角有金、木、水、火、土五种属性,加起来共绘制了超过万帧的动作。《暗黑破坏神》的地形多数是地下迷宫,而《西游记》有地上、水底等场景,风格要亮丽一些,其它的山水树木更是多种多样,地形比《暗黑破坏神》要丰富得多。游戏中的法术使用的是中国传统的五行,可以相生相克。游戏最后打败巨灵神的情节将用即时生产的3D格斗方式进行。

记:游戏对于玩家的配置要求怎样?

尹:由于游戏是真彩的,建议使用支持3D加速的AGP显示卡。

记:贵公司使用的是什么引擎开发游戏?是自己编的吗?在开发中使用什么软件?

尹:使用自己编写的引擎开发游戏。使用了VC++、3D Studio MAX、PhotoShop、Animator、Word、Excel等软件。

记:Excel是用来干什么的?

尹:因为《西游记》的数据众多重复输入麻烦,所以我们使用Excel进行转换,另外也进行一些关于打斗、魔法等方面的数据计算。

记:有没有收到读者对新发行的《赤壁》的鼓励或批评?集中在哪方面?

李:收到过很多玩家回函,主要集中在对游戏提出玩家自己的建议方面。我们将采用其中的一些建议。

记:《赤壁》中的动画一秒钟有多少帧?

李:理论上一秒钟30帧,但实际由于机器的限制,达不到这个水平。

记:游戏中的音乐是同时制作还是游戏完成后再配的?是自己做还是找外面的人?

李:前导的这几部游戏音乐在游戏开发的中后期开始制作。聘请公司以外的职业音乐人。

记:瞬间的下一部游戏应该是《荆州》吧?它比《赤壁》有什么加





强?

李:《荆州》铺的面比较广,游戏将分成战略层、战斗层和单挑层三个不同的类型。在战斗层上《荆州》是一个即时战略游戏,而且还加入了一些角色扮演的要素。《荆州》的情节是从刘备占领荆州到白帝城托孤的一段故事,不过游戏是多分支多结局的,有新加入的情节。游戏将使用手绘和3D建模相集合的技术,不再使用电视剧《三国演义》的画面,估计将于明年三至四月份上市。



记:有没有想过移植电玩游戏或汉化引进游戏?

李:有,当然想过。但在技术和资金上存在着问题。而且仅靠移植或汉化,对国内的游戏制作业的水平成长并没有太大的帮助。

记:您认为最好玩的一部游戏是什么?

李:我从小学时代就开始玩游戏,到现在已经有15年的"玩龄"了。到目前为止,我认为最成功的游戏是PS的FF7。不过这样的游戏需要大量的人力、物力、资金和时间的投入,以现在的国内水平而言很难超越。

记:除工作之外您日常有什么消遣?

李:除了游戏以外(即是爱好也是工作),我平常还爱看书、看电影、看话剧等等。平常常看漫画,主要看北条司、鸟山明、荻野真、高桥留美子等人的作品。

记:您还有什么话想对读者说的?

李:我们知道目前国内的游戏制作水平与国外相比还有很大差距,就连台湾地区制作游戏的水准也比大陆强。但我们不会因此而放弃努力,瞬间工作室的全体成员今后将以更大的热忱、更高的制作水平、更多的游戏作品来回报每一位支持我们、爱护我们、对我们寄以厚望的玩家。

后记

走完了六家游戏开发公司,对现在中国的游戏制作业也算有了个了解。总的来说,现在的游戏行业和几年前相比有了很大的变化。当初是谁都没有经验,大家一边做一边共同摸索,现在大家都有了经验,制作也规范化得多了。世界的任何一个国家都对第四次产业革命的突然到来感到意外,各国人才的素质不能很快的适应这个要求人才多样性的变化,难免有些捉襟见肘,但是人是会学习的,会随着社会而变化。风风雨雨这几年,现在的国产游戏比当初有了相当的进步,已经具备了和国外电脑游戏抗衡的技术基础。不过不足还是有的,大致可以归纳为以下几点

1.设备、资金和时间都有所不足,难以制作出世界级的产品。据我了解,现在各公司使用的电脑顶尖也就是Pentium II,没有使用一台工作站。美编空有良好的构思和熟练的技术,也要耗费大量的时间在等待电脑运算上。其它如使用真人制作动画片段等技术更是想也别想。

2.缺少适合改编成游戏的原创作品,各个公司也没有积极的寻求这方面的合作。由于资金、版权等方面的影响,多少国内游戏公司趋向于改编那几部历史名著或设计故事。各个公司的策划人员能够将一部文学作品转换为游戏,但不可能为每一个原创游戏写一部小说,所以这样制作的游戏在故事情节、人物描写和游戏内涵等方面显得弱了一些。

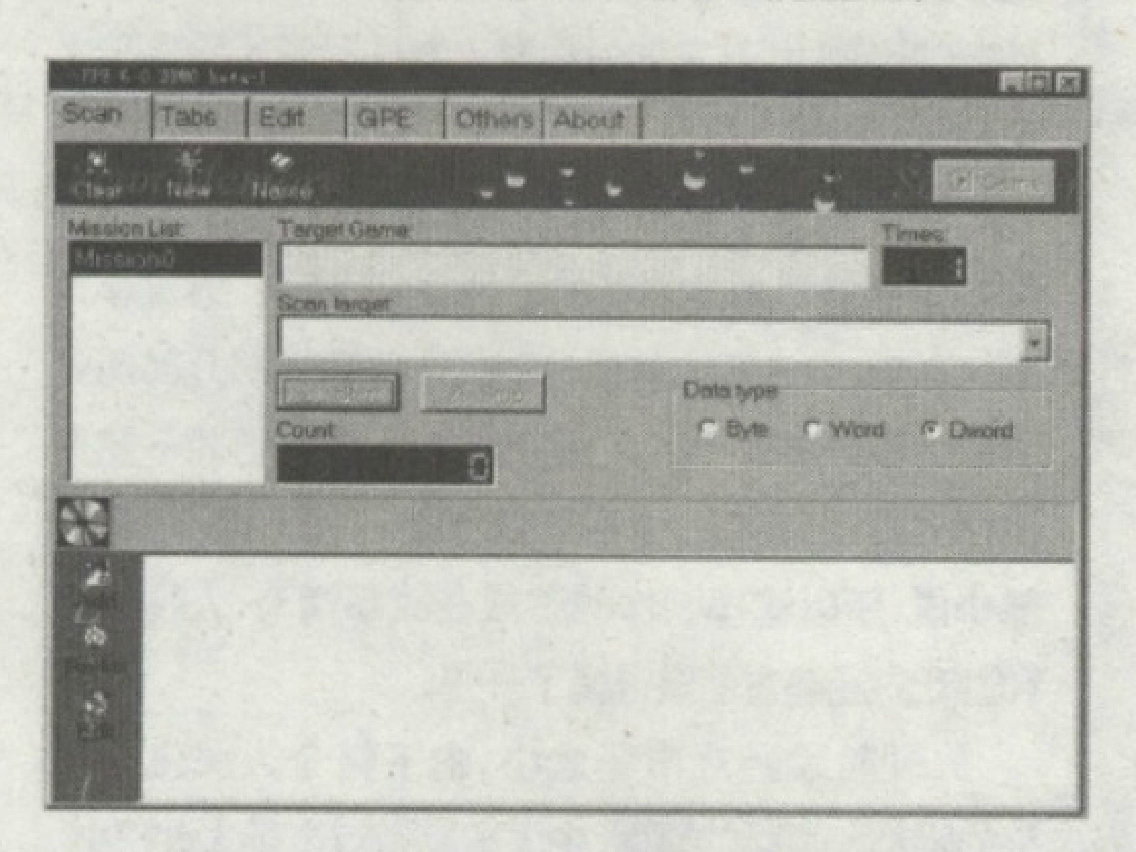
3.现阶段游戏市场太小。由于整个人民生活水平的限制和盗版的猖獗,中国电脑游戏市场太过狭小,不足以维持一个游戏制作公司。这并不是单靠游戏公司就可以解决的。目前各个公司的解决办法就是努力寻求向海外发展,说白了就是用外国人的钱为中国人制作游戏。

然而在这样苛刻的环境下,还是有这么多同志在不屈不挠地制作游戏,不轻易放弃,算算看仅今年下半年就应该有十部左右的产品上市。中国电脑游戏市场是我们大家的市场,希望大家看了这篇访谈后给予更多的支持,哪怕是一张名信片、一条简短的意见,对游戏开发人员来说都是最珍贵的。



俗语云："魔高一尺，道高一丈"，把游戏做得难、繁的变态似乎成了某些游戏厂商的乐趣。高明的AI（其实就是作弊）会让你无可奈何……幸好我们有FPE。FPE 5.0应该是机机必备的吧，好处不用我多说了，现如今FPE 6.0也出了DEMO版，赶快拿来试用一下，果然了得（省去赞美之词数万）。现在笔者就跟大家仔细说一说。（笔者仅对Demo版作了测试，关于正式版的有关情况系查阅各种资料得来，如有不准确之处，请大家见谅）。

FPE 6.0将是一个纯32位的软件，只能应用在 Windows



95中，不适用于DOS和Windows 3.1，不过在Win95的DOS模式下运行的游戏仍有效。FPE 6.0 DEMO版的界面使人耳目一新，完全不像FPE 5.0那种土气的典型DOS系统的操作界面（即便是Win95版也是如此），使用起来更加方便。

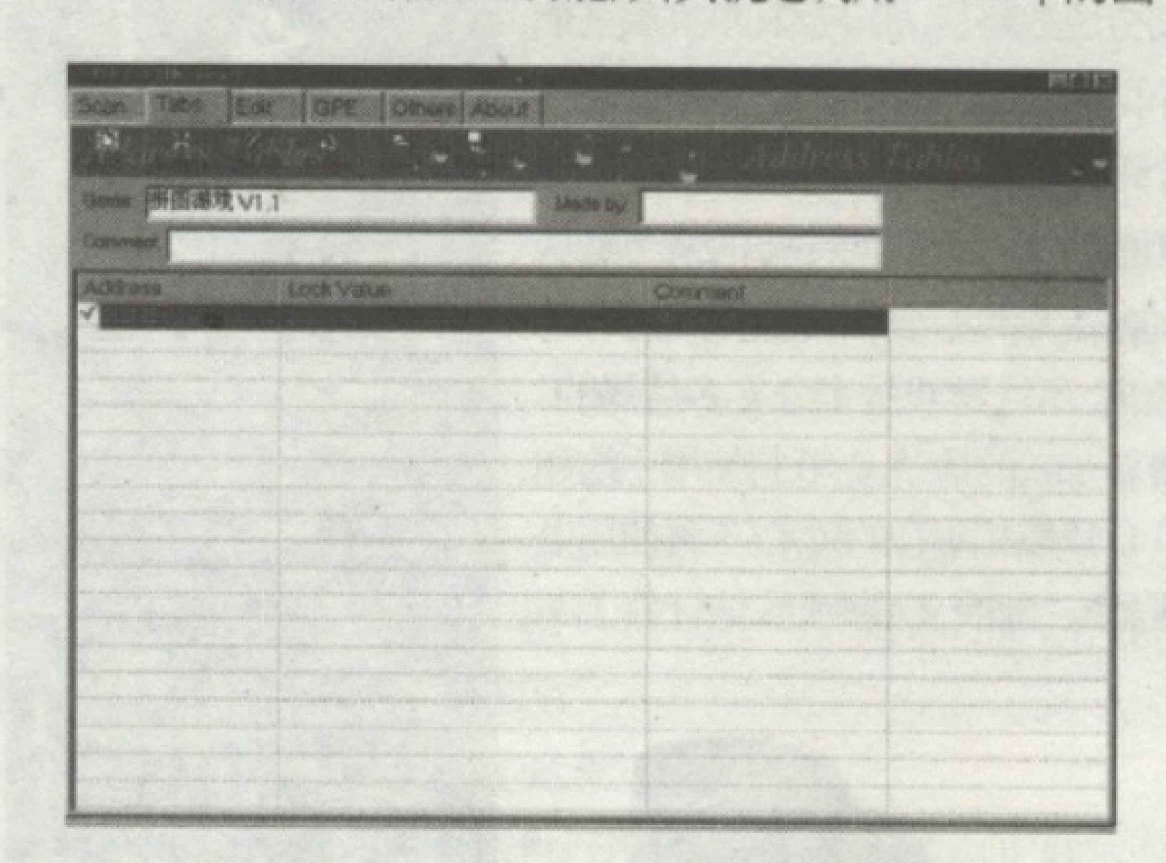
FPE 6.0功能十分强大，笔者并不想一一介绍，现将FPE 5.0中就已有的功能略去不提，而主要介绍一下6.0版的新功能当然也包括5.0中已有，6.0中又升级的功能。

FPE 6.0的菜单共有6项，分别是Scan、Tabs、Edit、GPE、Others、About。其实看看菜单的名字就大概知道是做什么用的了。

Scan菜单是用来搜索地址的，同5.0相比多出了Re-list功能，可以将搜索到的所有地址都列出来而且是有多少列多少，不受10个之限，这一功能对修改某些游戏大有裨益。搜索时还可以依单字节（Byte）、双字节（Word）、四字节（Dword）等三种方式进行。

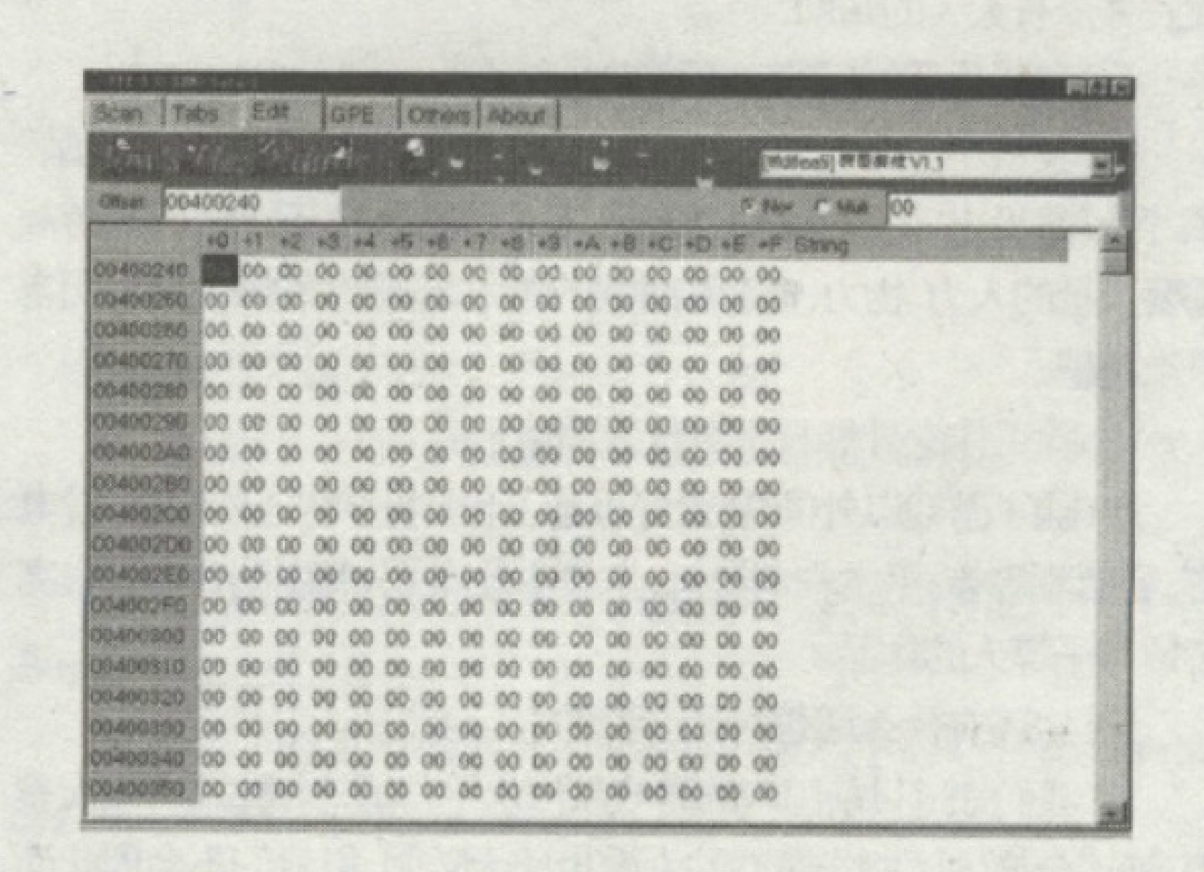
Tabs菜单主要针对搜索出的地址进行操作，具有Add、Delete、Del All、Editor、Load和Save等诸项功能（Load和Save功能Demo版没有提供），你可以选定同时对所有搜索出的地址中的16个进行操作，决定是否自动锁定（Auto Lock）或是锁定为多少。

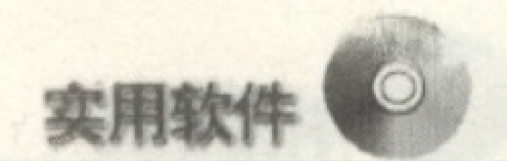
Edit的功能改变了很多，可以直接编辑存档文件，还可以对存档文件进行查找。这些功能实际上Pctools就行，但FPE 6.0提供了Win95下的编辑功能。Undo功能更是体贴，这回不怕改错了（正式版才有此功能）！ 在GPE选项中可以对抓图进行设置（Demo版中未提供此功能），还提供了简单的图像处理功能，其实就是调用Win95中的画笔



工具，不过这也为使用者提供了很大的方便！

Others选项其实叫Options可能更恰当一些，在使用FPE 6.0搜索之前要在本选项中进行一系列的设置（比如说搜索范围、临时文件存放目录和热键等等），还提供了十进制到十六进制转换的小工具。在这个菜单里最值得一提的是Refresh功能，我觉得本项功能是FPE由5.0升至6.0的一大革新。用鼠标点击Refresh键，会出现所有在系统中运行的软件的列表，你可以选取其中的一个，这等于是告诉系统你要对哪一个软件或游戏进行搜索，这



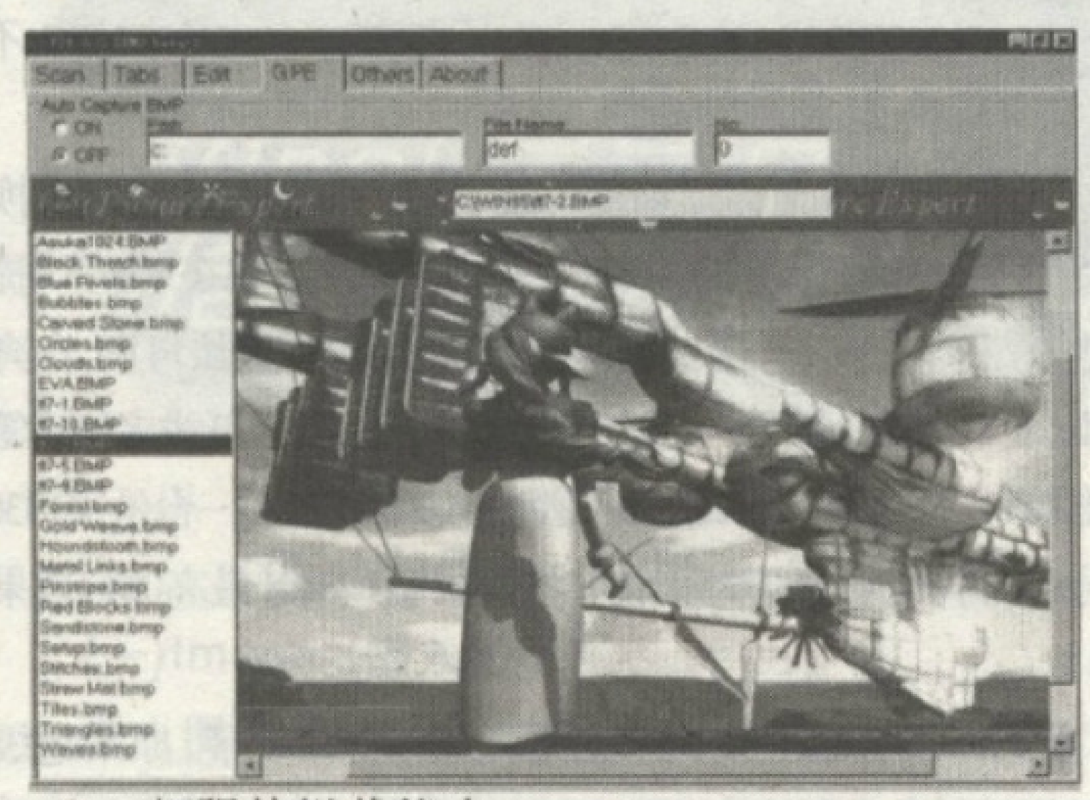


样可以大幅度地提高搜索速率。在Others菜单中还有一项功能叫作Interrupt Game，它可以暂停游戏，让你能够确切地知道要搜索的数值，不过这个功能在正式版中才有。

上面将FPE 6.0的Demo版的功能大致介绍了一下，在FPE 6.0的正式版中有更多我们期待的东西，请看：

1．超强的分析功能

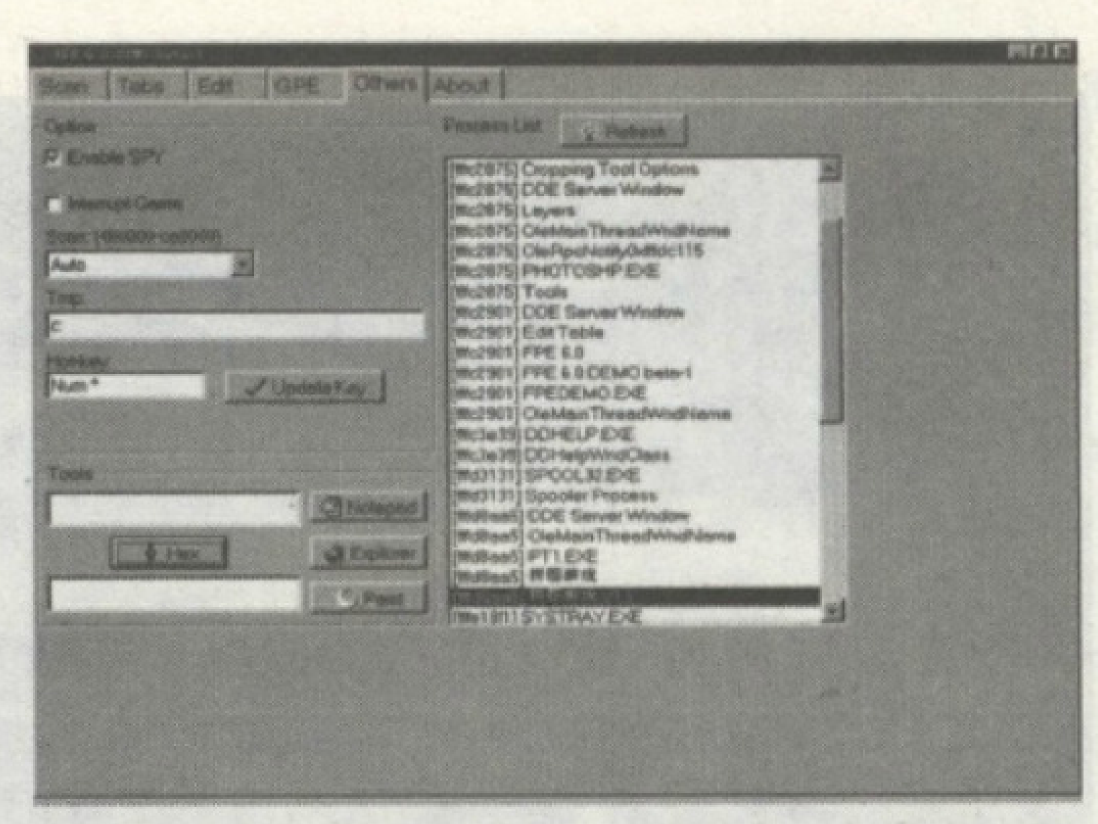
能够同时分析10进制、16进制和字符串等等，最主要的是可以连续地进行模糊搜索。一次搜索多少值，可不给出确定值而用“+”、“-”表示，甚至用“？”代替，这大大地提高了修改游戏的成功率。



2．超强的拦截能力

据作者李果兆先生称：到目前为止测试的所有游戏均能以热键激活FPE 6.0。这绝对是广大“改派”玩家的福音。

3．优秀的抓图功能



可直接连续抓取DirectX 5.0以上游戏的图形，存为Bmp格式。目前就笔者所知，能抓Direct 5.0以上游戏图形的只有HyperSnap-Dx，如果你不注册，还会在图的左上角出一些影响图形整体效果的“垃圾”。

4．极快的搜索速度

FPE 6.0的搜索速度大大快于FPE 5.0，具体快多少依游戏而定，不过笔者可以保证这是数量级的提高。

综上所述：FPE 6.0较FPE 5.0有很多改动，有些改动可称之为技术上的飞跃，有些只是功能的完善甚至只是改变了一下表现形式，但都能体现出作者尽量给使用者带来方便，尽量满足不同使用者的不同要求的创作心态，最后衷心希望FPE 6.0能成为PC Games Fans的“新欢”。

FPE 6．0 Demo收录于《大众软件CD》1998年第5期\BBX\FPE6\下。

（上接31页）装完毕后，再将Nv241exe.zip解压，该文件仅包括vampire.exe和nv241exe.txt两个文件，将vampire.exe覆盖原来的文件，系统即由2.4升级到2.41。

Net Vampire的界面直观明了，其主窗口有File、Job、Options、Help 四项菜单栏。

打开Options/Job defaults...，在General项的Local directory 处选择好下载文件的存放目录，然后进行如下设置：在Start Job选项中选择Immediately（立即）；在Priority（优先权）中选1；在Authentication中的User处填入anonymous（匿名）；在Password（密码）处填入你的E-MAIL地址。如果你是通过电话线拨号上网的话，Proxy（代理服务器）不必选择；Error handling（错误处理）项可用预定选择。点OK按钮保存以上选择。

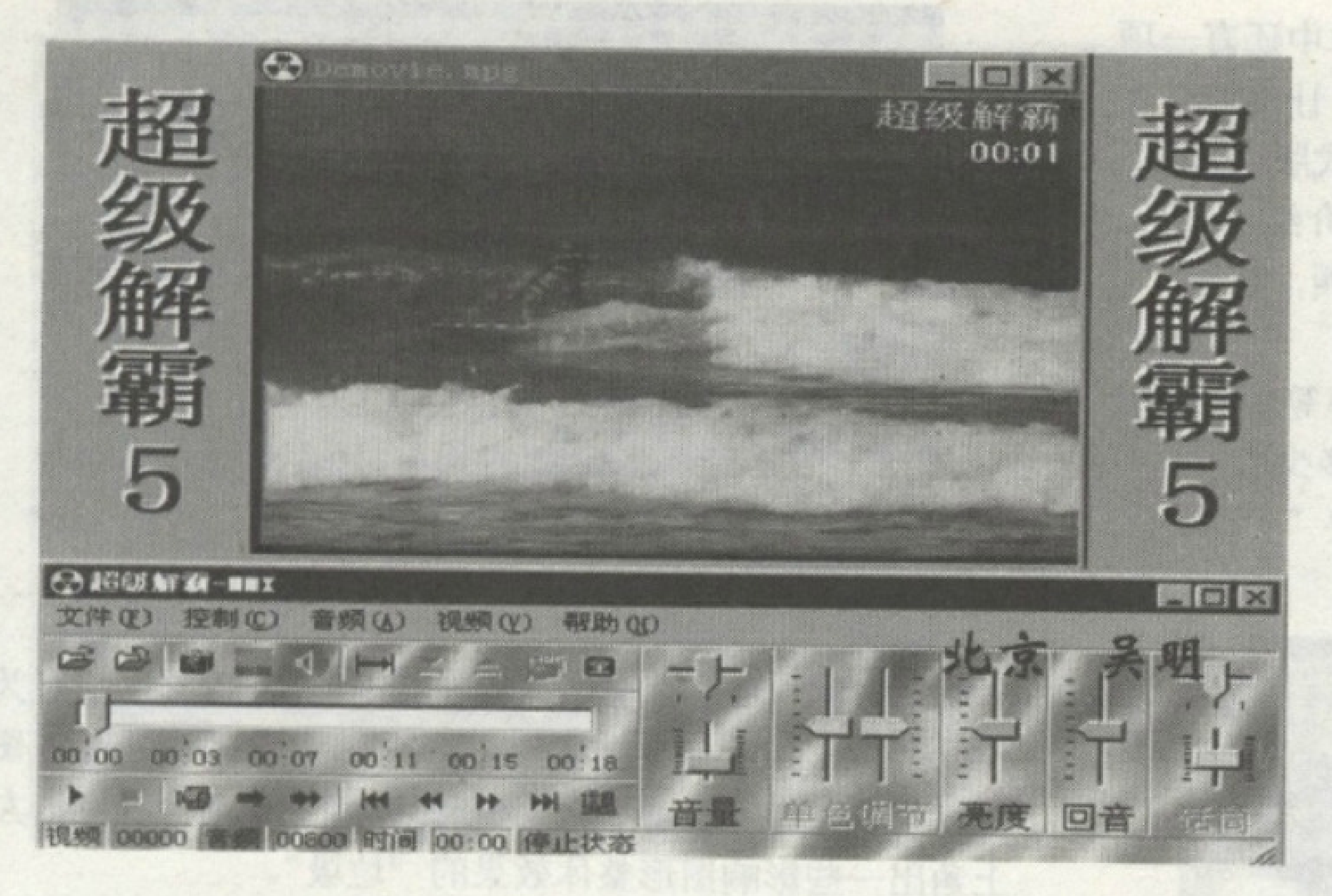
打开Options/Histogram options...，可以为下载显示曲线定义显示频率和颜色。

打开Options/System options...，窗口中出现主窗口中见到的三个图标按钮，点击手形图标按钮，这样可以通过点击主窗口的三角图标按钮控制开始下载的进程。该窗口中的另二个选项请全部打勾。点击OK按钮保存以上选择。

Options中的Show drop basket、Detailed log、All Jobs in parallel三个菜单前都打勾，它们分别表示显示NV小图标、在主窗口中显示详细的工作记录和允许多重下载。

运行Net Vampire，屏幕上出现NV2.41的主窗口和一个永远浮在最上层的NV小图标。在需要下载软件时，你只需用鼠标将浏览器HTML文件中的Download链接拖曳到NV小图标上，小图标出现开关门的动画，那就是说NV2.41已经接受了你的下载命令开始下载，而且，你还可以连续拖曳，好让NV2.41为你同时下载多个文件，各个文件的下载速度互不影响。在下载过程中，你可以用手形按钮暂停下载，用三角按钮恢复下载。续传文件时会出现一个提示窗口，显示文件名和已经下载的文件大小，选择Try to restart at current position将从断点处继续下载，选Delete this file表示删除该文件重新开始下载。Net Vampire还能进行时间表下载，你可以选一个网络不太堵塞的时候去拉各种各样的好东西。

对Net Vampire笔者一直推崇备至，强烈要求各位务必亲身体验一下。当屏幕上显示你以每秒6K的速度在下载多个文件的话，别告诉我你的心快……



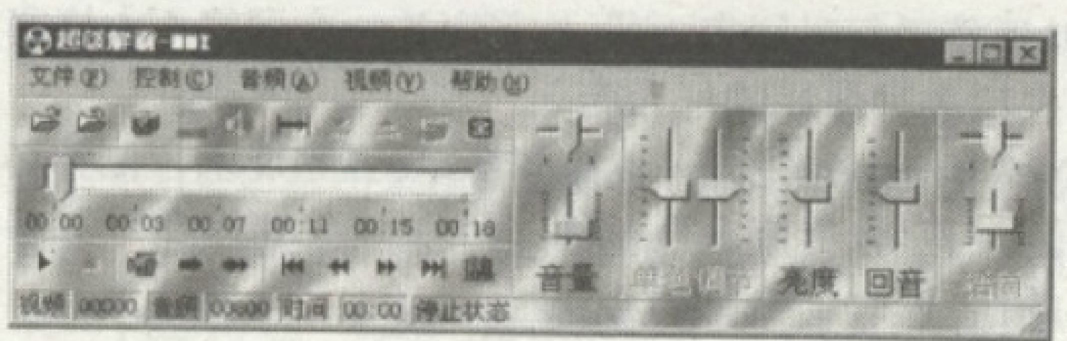
1997年可以说是VCD年，爱多"好功夫"和步步高"真功夫"在电视台斗得不亦乐乎，VCD解压软件也冒出不少，海航VCD、腾图97、超级解霸3.0等。进入98年，竞争愈演愈烈，爱多更以3亿的天价一举夺得中央电视台标王，VCD版本之争3.0、6.0、SVCD等让用户眼花缭乱。不过用电脑看影碟还是电脑的一大用途，可气的是遇到盘面不好的碟片经常会导致程序卡壳或者死机，只见光驱灯闪，难见图像和声音，只有超级解霸3.0纠错能力还可以，特别是能处理所谓"无文件怪碟"。有的影碟是一种WINDOWS 95不能识别的VCD格式，在WINDOWS 95中看不到任何名字，以前人们以为买到了一张空盘，事实上VCD机可以播放，用解霸的"播放无文件碟"功能也能播放。但是遇到较严重的划伤仍无能为力。

笔者有幸得到即将上市的超级解霸5.0，由豪杰公司出品，是梁肇新先生的又一力作，安装试用以后觉得不错。解霸5.0采用Office 97界面风格，与前两代产品金山影霸、超级解霸3.0相比增加了许多新功能，是可以和影碟机媲美的解压软件。

首先是纠错能力较之超级解霸3.0有所加强，据悉这是因为解霸5.0独创DirectCDROM技术绕过WIN95直接读取光盘，不过这种技术也不是万能的。笔者的一张烂碟仍然是读不出，但此碟在朋友的机器上却可读，看来DirectCDROM技术也要依靠光驱的能力。

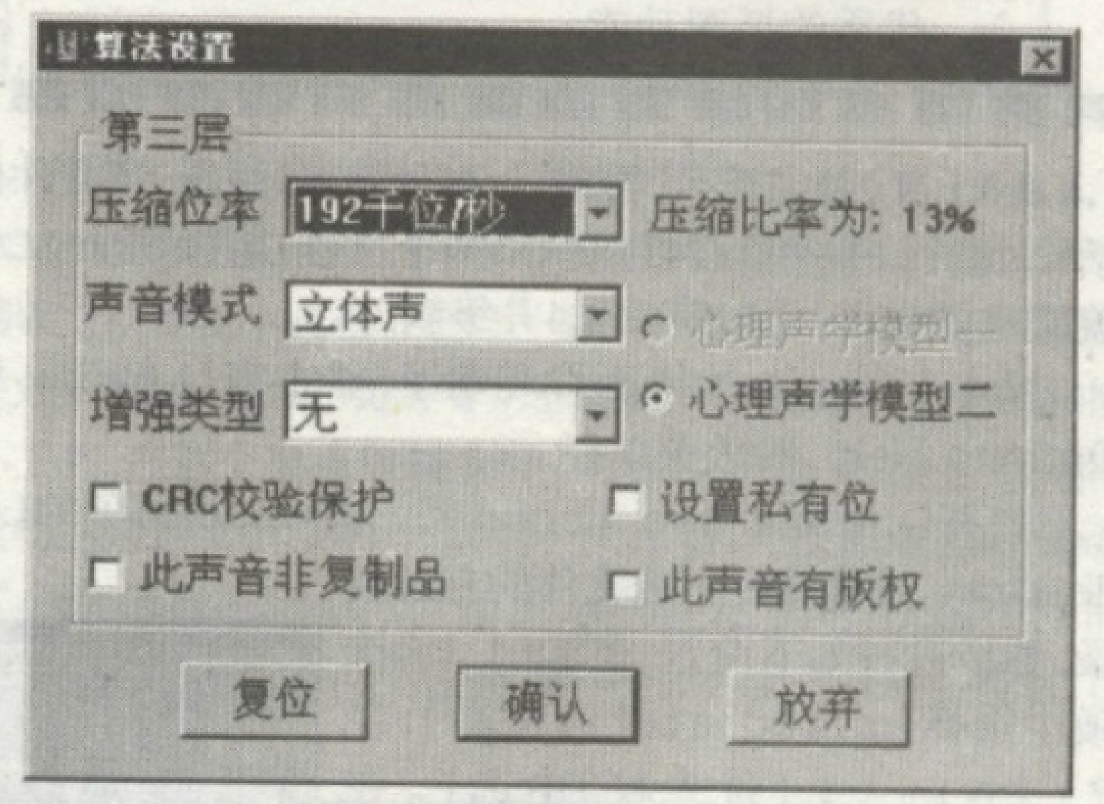
超级解霸5.0的播放效果也有了全面的提升，它增加了数字混音处理，笔者使用Creative的Sound Blaster卡和冲击波音箱，有非常好的立体音效果，回音的强弱可以自己选择，打开回音和不打开相比差别很明显。

如果你的显卡只能上到256色模式，那也没有关系，解霸5.0使用了更新的抖动算法，使显示效果比其它几种软解压软件好。但如果你有一块新型的显卡，那么解霸5.0的画质与XING相差不多。众所周知，现在的解压软件所用的算法（YUY2、YV12等）已经使显示效果与影碟机相差不多，不过解霸5.0可以选择所用的算法，这一点比XING强。但是笔者手头的解霸5.0不知是何原因，笔者选择了YV12、IF09等模式后画面显示不正常，只能使用YUY2模式，笔者用其自带的DirectDraw检测程序告之显卡支持以上模式，而用XING播放则显示用的是YV12模式，这证明笔者的显卡对YV12模式至少是支持的，不知是何原因？



金山影霸能风靡一时，主要是牺牲画质换取速度，在486和WIN31下还不错。现在解霸5.0提供了一个很实用的功能，即画质和音质可调，在奔腾133以上VCD播放效果可以达到最佳，电脑配置较低或者使用笔记本电脑时，可以调节画质达到平滑的效果，笔者用一台伦飞133(虽然号称奔腾但看VCD却太慢)，将画质调到8级(最高0级)效果不错。

解霸5.0的彩色亮度调节也是一项很好的功能，原来超级解霸3.0提供了色差调整的功能，可以让VCD画面中的黑暗镜头变得象在夜视镜下观察的一样，解霸5.0亮度调整更加全面，营造的效果十足，不用再调整到单色模式上，就能在彩色模式上享受高亮度的效果。



据了解，解霸5.0之所以有这么多新功能，主要原因是全部底层技术都是自己编写，可以实现其它软件无法实现的功能，为录像功能、录音功能、数字混音、单色调节、彩色调节等。解霸5.0不仅能播放VCD，还是国内第一套MP3制作和播放工具，可以自动播放MP3光盘和CD唱碟。MP3是目前极为流行的歌曲形式，Internet网上制作MP3的共享软件不少，但解霸5.0有自己的特色，它直接从CD音轨生成MP3可以达到实时压缩效果，速度大大提高而且没有失真。在Pentium 166上播放完CD上的歌曲，MP3也就生成，将压缩比调到384千位/秒，音质完全达到CD音质效果。

纵观解霸5.0，其功能多，所呈现的效果也是不错，虽有些小毛病，但是国产软件日趋完善也是必然的。

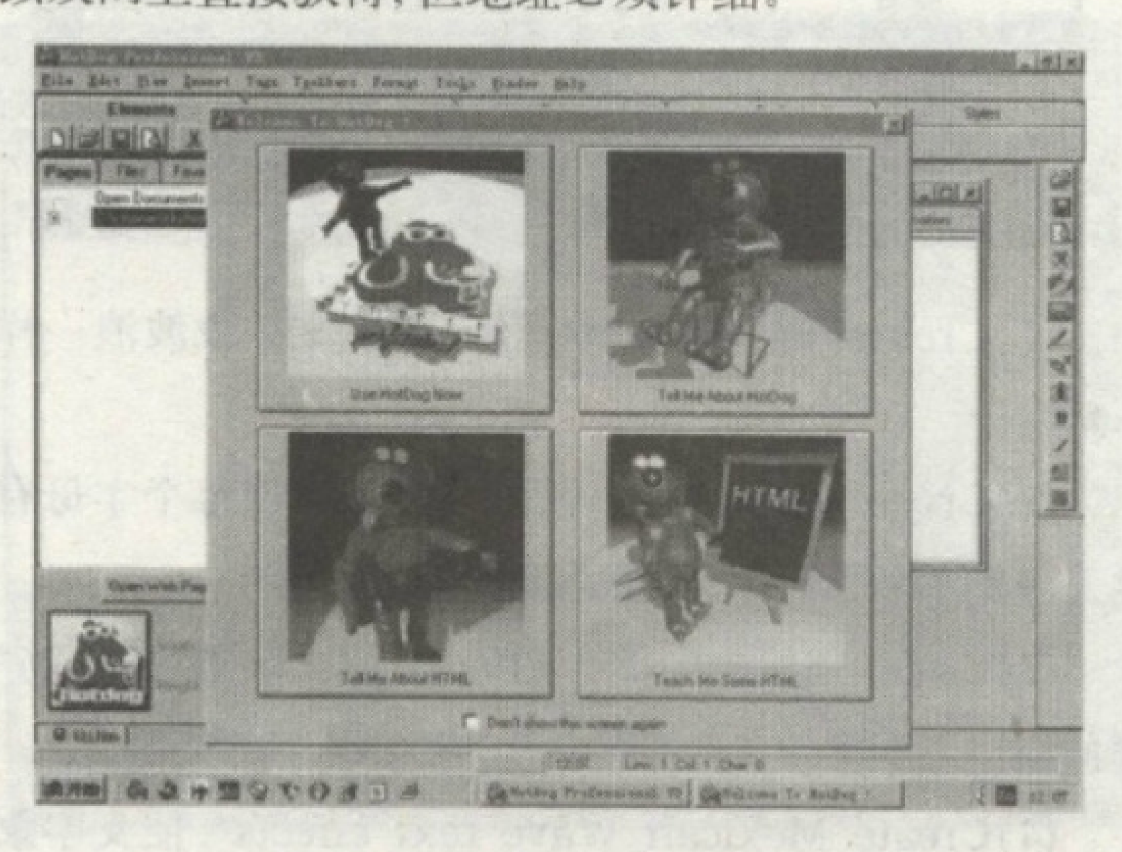


北京 程嘉

四、专题——插入物件

(一)Image (插入图像)

插入图像是制作超文本过程中非常重要的一项工作，丰富多彩的图像会使你的HOMEPAGE与众不同。现在我们来看看在HotDog中一个图像是怎么被加到HTML文件中的。首先我们打开Insert这项，选择Image或Image(Advanced)，Image(Advanced)要比Image功能强不少，所以我们一般不用Image而用Image(Advanced)。在对话框Image File中填入你要添加的图片名称，可以是GIF或JPG图片，你可以从本地选材，按一下旁边的文件夹即可，也可以从Internet中抓来，按一下"手"的按钮，够形象吧。利用这一特性我们便可以把HTML文件做的尽量的小，好多图形可以从网上直接获得，但地址必须详细。



在对话框Low Resolution Image File(LOW SRC)中填入你要添加的图片的低分辨率图像(这个功能可以提高浏览速度)。

在对话框Alternative Text Description中填入你要添加图片的描述(适用于低速的UNIX的浏览)。

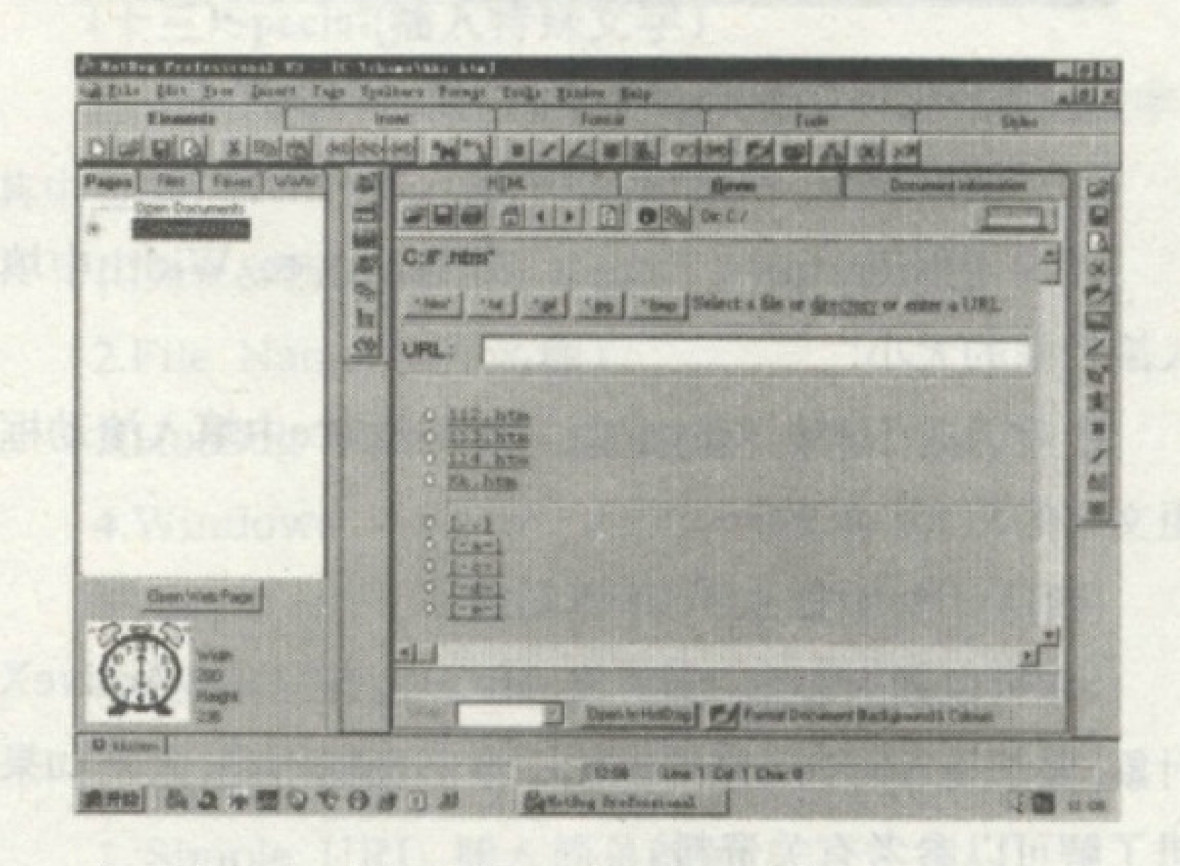
在对话框Width,Height&Border Width中填入你要添加图片的长、宽和边宽。

在对话框 Horizontal Distance from Text中填入你要添加的图片与文本的水平距离。

在对话框Vertical Distance中填入你要添加的图片与文本的竖直距离。

在对话框Alignment中填入你要添加的图片在同一行的字符所在位置。

PROCESS的作用是将图片进行加工，在这里你可以改变GIF图形的色度和JPG 图形的压缩率。通过改变JPG图形的压缩率可以生成低分辨率JPG图像。



(二) Embedded Item (嵌入对象)

Embedded Item允许你将多种格式的文件镶嵌到WEB PAGE上，但用户也必须有对应的应用程序。比如你可以将Excel的表格文件镶嵌到WEB PAGE上，但是用户也必须用Excel来浏览它，否则是无意义的。

(三)Marquee (插入滚动字符条)

Marquee是Microsoft Addition的语法，所以它只能用IE来实现！通常在Netscape Navigator中实现这一功能很麻烦，但IE却很容易！

在对话框Marquee Message中填入要滚动的信息；

在对话框Behavior中填入信息滚动的方式；

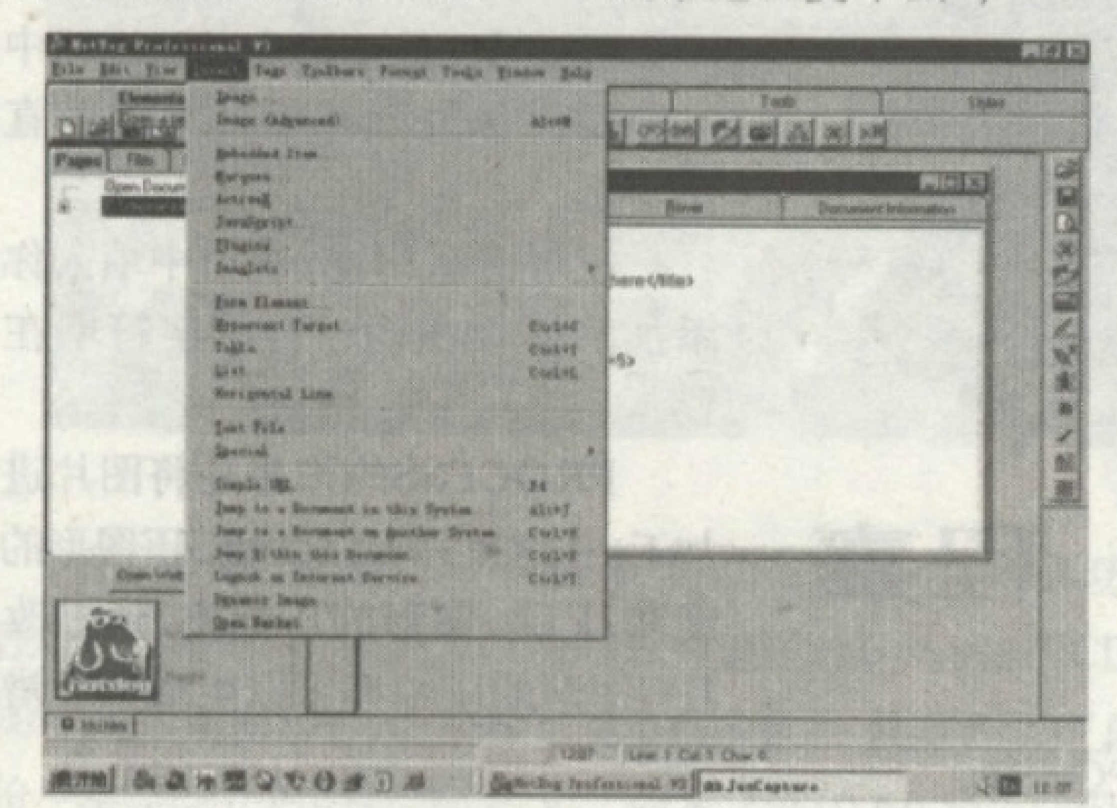
注：scroll表示信息从一端滚动到另一端并消失，从原来的那一端又出现；slide表示信息从一端滚动到另一端并停止；alternate表示信息从一端滚动到另一端并反弹回来。

在对话框Scroll Direction中填入信息滚动的方法；

在对话框Time between Messages(Milliseconds)中填入两次信息的间隔时间；

在对话框Space between Messages(Pixels)中填入两次信息的间隔距离；

在对话框Number of Times To Repeat Loop中填入信息要重复的次数，LOOP=－1则永远重复下去；



在对话框Background color中填入背景颜色；

在对话框Text Alignment中填入字符的位置；

在对话框Marquee Height & Marquee Width中填入滚动框的大小；

在对话框Horiz. Space & Vert. Space中填入滚动框距文字的距离。

(四)ActiveX(插入ActiveX对象)

你可以插入ActiveX对象，HotDog支持许多ActiveX对象，要想把ActiveX说清恐怕一本书也说不完，大家如果想了解可以参考有关资料。

(五)Plugins(插入插件)

你可以插入有些特殊的对象如AVI、MOV等等文件，用户的浏览器也必须支持这些插件才能看到。

(六)JavaScript(插入JavaScript)

JavaScript是一种基于对象的脚本语言，是通过嵌入HTML语言中而实现的。其目的是与HTML、JAVA APPLET一起实现在WEB页中连接多个对象并能与客户动态交互的功能。通过编写JavaScript可以使HOMEPAGE更加丰富多采。

在HotDog中提供3种现成的JavaScript，它们是：

1. time o'day，使你的HOMEPAGE在一天的某个时间之前的字符颜色和背景颜色是一个样子，而在这个时间之后的字符颜色和背景颜色变成另一个样子。

2. splash screen，使你选择的图像连续播放的JavaScript。

3. colour，选择4种过渡色，使访问者进来后看到背景颜色从第一种逐渐过渡到第二种，出去时看到背景颜色从第三种逐渐过渡到第四种，非常有趣。注意：经笔者试验，这个JavaScript对Netscape Navigator的配合比IE好。IE会提示这个JavaScript会降低系统速度不允许你使用。

(七)Snaglets(插入Snaglets)

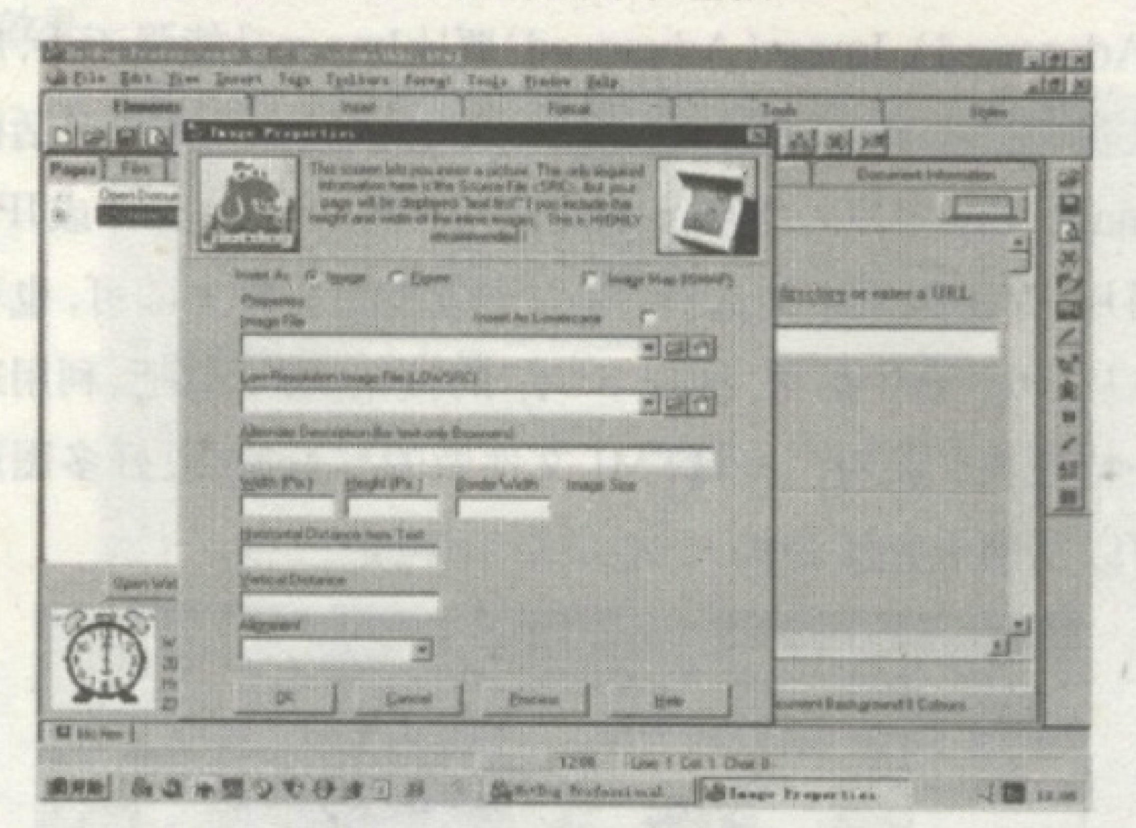
它包含四个组件：

1. Animator(动画)，你可以在的WEB页上创建一个动画，不仅是我们熟悉的GIF89a，而且我们还可以将许多JPG图像通过JAVA连续播放以达到动画的效果。我们还可以在播放动画的同时播放声音(＊.au格式)。

2. Client Side Image Maps(可击点式图形)，允许你创建一个可击点式图形，当你把鼠标移动到这个图形的某个位置上，点一下鼠标你就会被带到一个新的URL，可以是EMAIL地址、其他的网址、FTP。你可以打开某个图像文件，在上面画出“HOTSPOT”然后再设置要连接的地址就可以了。HotDog允许你创建15个热点。

3. Frames（结构)，允许你在一个WEB页中同时有几个HTML文件，它们之间以边框隔开。

4. Text Effects(文字效果)，一个极COOL的功能，允许你创建一些特殊的文字效果。其中包括：



(1)Create Wavy text effects：使文字象波浪一样上下翻滚！

(2)Create JumpMan text effects：使每个字母有序或无序地不断“跳”起，很象在演马戏！

(3)Create Spread text effects：使文字象“橡皮筋”一样伸缩！

(4)Create Mexican Wave text effects：使文字象一列机械波一样的抖动！

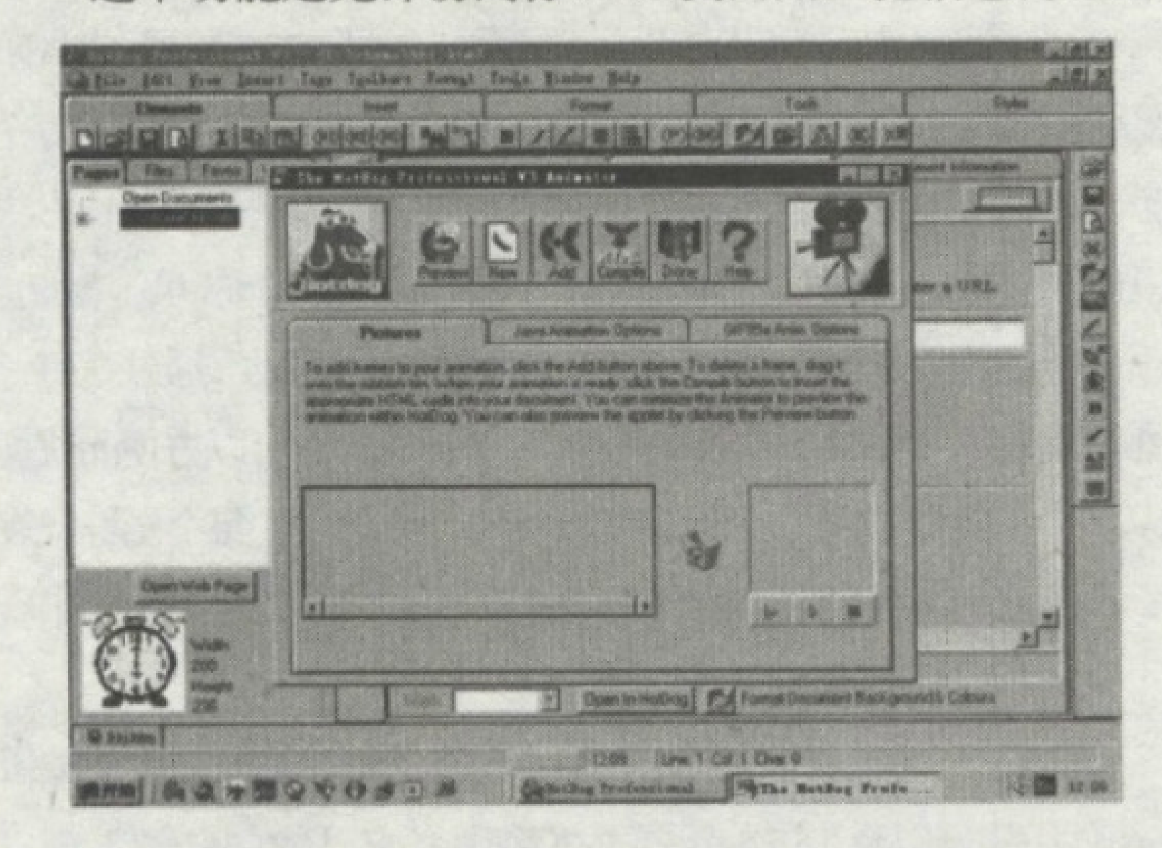
(5)Create Bounce text effects：使文字在一个区域内碰壁反弹！

(6)Create Scroller text effects：使文字滚动！



(八)Form Element(插入表单元素)

这个功能是允许访问你WEB页的用户把信息传送到服务器上,是通过运行programs或scripts实现的。这项功能对于个人用户来说意义不是很大。你可以插入的按钮有Text Box、Text Area、Submit Button、Reset Button、Check Box、Radio Button、Password Box、Hidden Box、Image List Box等。



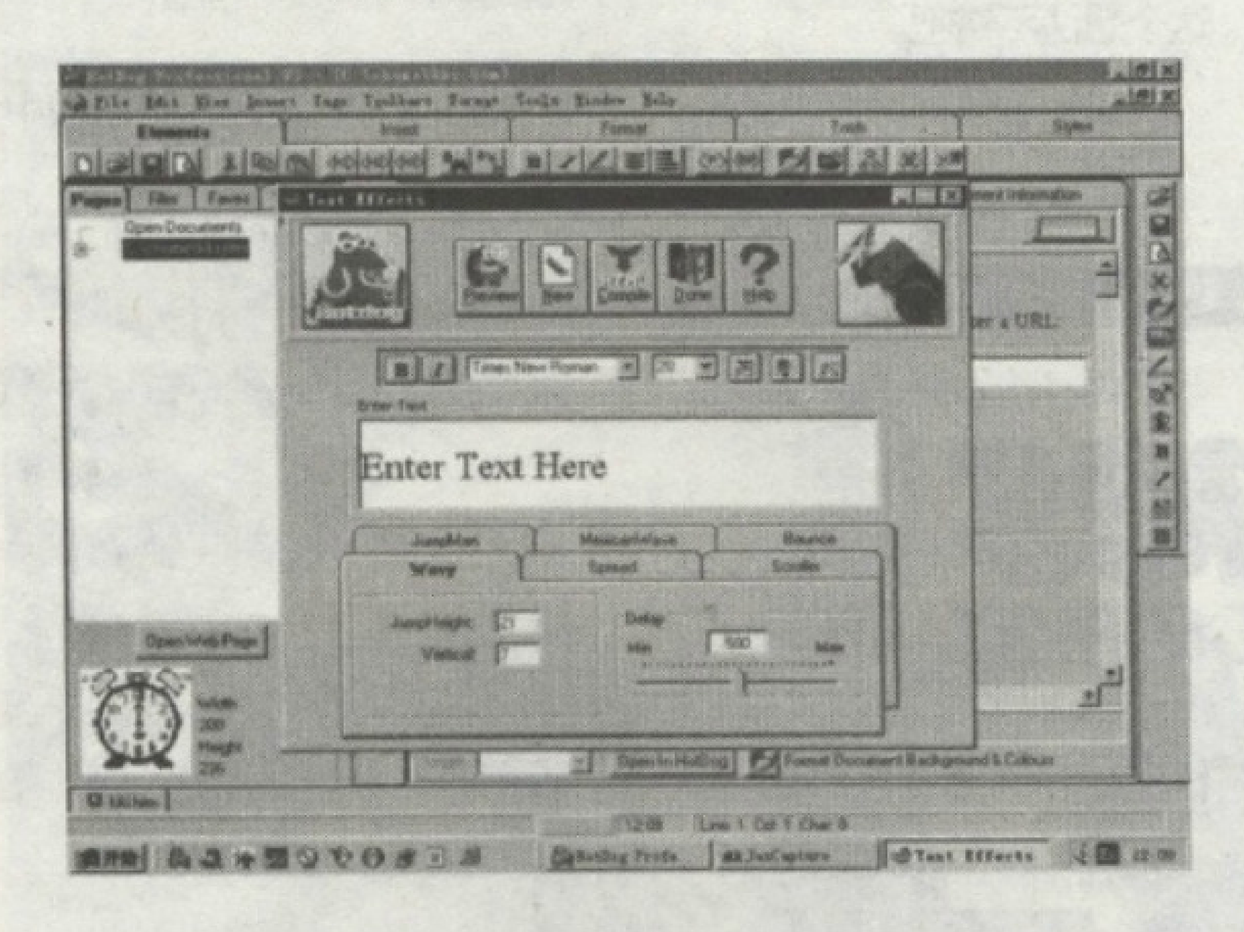
(九)Hypertext Targets(插入HTML的目标)

Hypertext Targets可以使你在这个超文本中"跳"到一个特定的位置,通常用于较庞大的文件当中(这是HTML的一个重要功能)。当我们按下Hypertext Targets会出现一个提示框,提示我们填入Targets的名字,假如我们填"IBM",在HotDog的编辑窗口就会出现""我们在<a>和之间填入我们的信息就可以了。

(十)Table(插入表格)

Table使你方便地插入一个表格,功能如下:

1. Caption(标题)



2. Border(边框)
3. Rows(行)
4. Columns(列)
5. Heading Rows
6. Heading Columns (题头的行列,在浏览器中题头将写成黑体)
7. Width、Height(整个表格的长宽)
8. Cell Spacing(单元之间的空格数)
9. Cell Padding(单元与边框的空格数)

(十一)List(插入列表)

你可以很方便地创建一个列表。你可以选择用图像或数字做分类符:

1. Horizontal Line(水平线)
2. Width(宽度)
3. Alignment(位置)
4. Thickness(粗细)
5. No Shading(这一项决定在Netscape中这条水平线是空心的还是实心的。No Shading代表是实心的)

(十二)Text File(插入文本)

将txt文件插入HTML文本中。

(十三)Special(插入特殊文字)

HotDog允许你向HTML文件中插入一些特殊的文字,其中包括:

1.Date&Time(日期)
2.File Name(文件名称)
3.HotDog Version(HotDog版本号)
4.Windows Version (windows版本号)
5.Registered User name(注册人的姓名)
6.Registered Company name(注册公司的名称)

下面还有几项:

1. Simple URL: 插入简单的url
2. Jump to a Document in This System: 跳到此系统的某文件(本地链接)
3. Jump to a Document on Another System: 跳到其他系统的某文件(外部超链接)
4. Jump Within This Document: 在本文件中跳转(内部超链接)
5. Launch an Internet Service: 运行internet服务器
6. Dynamic Image: 动态图像

五、结束语

相信大家在看完以上的介绍,已经对HotDog有了一定的了解,所以一般的技术问题是难不倒您了,您可以着手建造您自己的主页了。其实一个吸引人的网页,并不在于你用的编辑器是多么先进,而是在于你的创意是否能和其他人产生共鸣!祝大家都能拥有自己的"烘焙鸡"。

"玩而优则编"相信这是大多数玩家的心声。但是在玩家向制作高品质游戏迈进的过程中,存在着许许多多困难。对于一个没有熟练掌握某种计算机语言的玩家来说,编写游戏是极为困难的一件事情。就算你熟练掌握了某种语言,但游戏编写过程中各种函数库的设计、流程的纂写以及程序的优化等等也都相当令人烦心。

虽然ASCII的《XXX制作工具室》(包括RPG、ACT、STG等)出现在超级任天堂、次世代和JWIN95上,利用系统提供的各种人物、场景、道具以及各种事件触发机制编写属于自己的游戏。而玩家并不需要具备丰富的编程经验,甚至连最基础的软硬件知识都不需要!玩家只要将游戏中所提供的各种要素根据游戏规则有机地组合在一起,就能编写出一个象样的游戏。不过,这个游戏工具毕竟是日文的,而且也有它的局限:对多媒体的支持少,一套工具对应一种游戏类型。

现在由Europress软件公司最新推出的游戏制作工具—《游戏工厂》,它可以表现出生动的画面和声音、多媒体效果和多线路的游戏结构,这使你可以很方便快捷地制作有趣的游戏。而对于各种类型游戏的制作,不管是平面游戏、恐怖游戏、射击或图形探险游戏,这个工具都能用最简易的方法加以实现。

《游戏工厂》最主要的特色就是面向对象。玩家所能设计的所有东西都是与对象相联系的,更加接近于人类的自然行为。这就使得玩家对它的使用与了解建立在日常熟悉的生活经验上,相当的简便易用。因此,编写游戏变成了轻而易举的事情。这一点很重要,你可以从编写一个简易的小游戏出发,建立起足够的信心,并逐步了解《游戏工厂》中各种高级功能的使用,为编写高品质的游戏做好准备工作。

对象是《游戏工厂》中最为重要的概念,但它的定义是很容易理解的。对于对象,最为直接的解释就是:你当前所需要进行处理的某一个图形、声音或部件以及其它所有可能需要处理的东西。举例来说,当你改动一幅图画时,图纸就是你的对象。在《游戏工厂》中,主要包括以下几种对象:玩家对象、CD对象以及声音对象等等。玩家对象用来设计游戏人物的生命、分数,CD对象用于在CD播放器中播放音乐、声音对象则是播放音乐和音乐样本的工具。每一种对象都可以用几种方式来更改,几乎都可以用鼠标右键选中该对象来进行更改。正因为具备了这样的特性,所以对它的使用是极为简便、高效的。

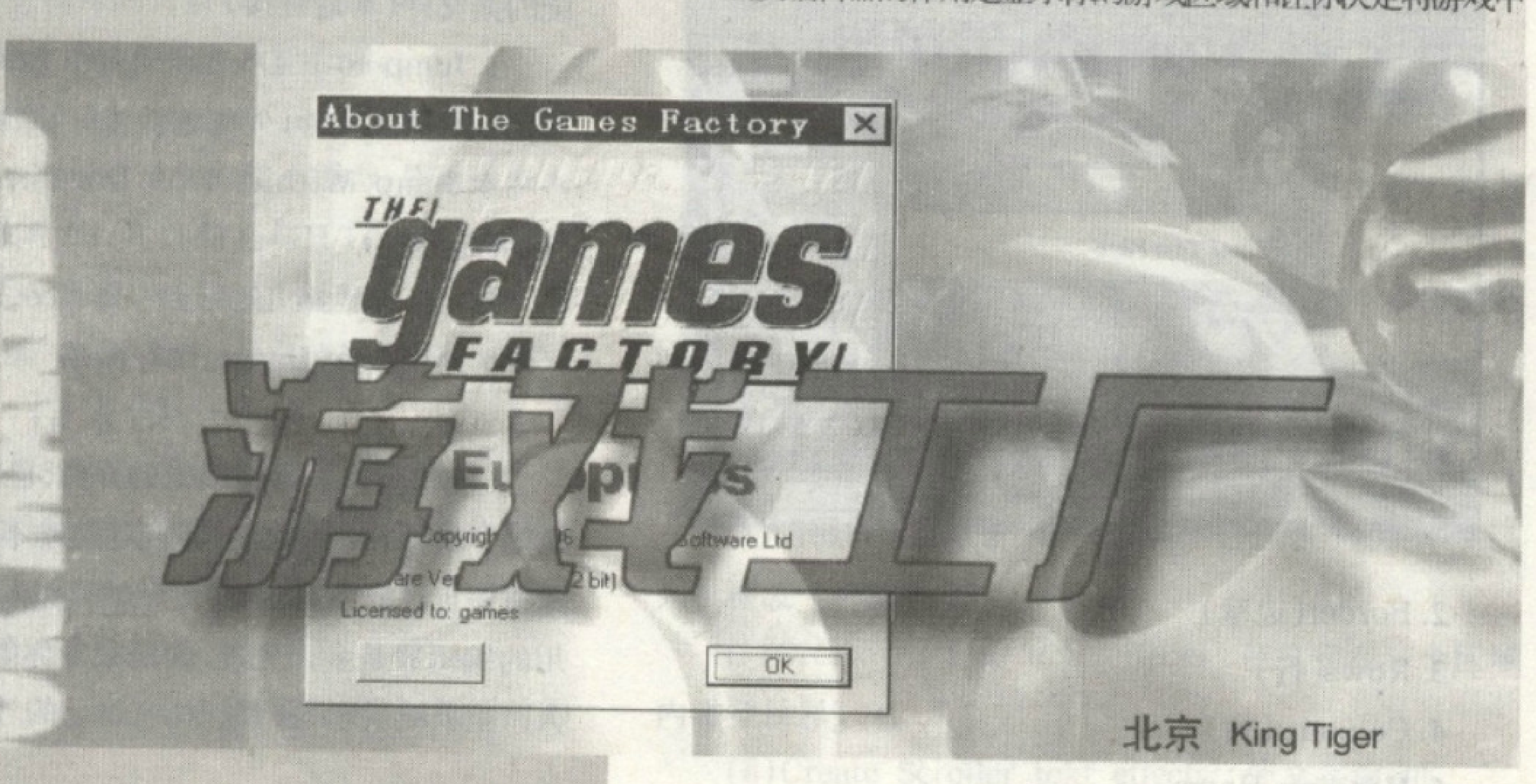
为了更进一步简化软件的使用,《游戏工厂》还根据游戏创作过程中的自然流程特地将其分为几个不同的阶段:构思阶段、实现阶段以及调试完成阶段。这些都是通过"编辑器"窗口来实现的。每个编辑器窗口允许你通过不同的方式操作你的游戏特征。有的让你决定把哪些角色放在窗口里并如何激活它们,还有的让你可以增加音乐和运动。有些功能是互相配合的,你可以查看"帮助"。通过在每一个编辑器窗口上部的工具条中选中相关的图标,你可以方便而快捷地从一个编辑器移到另一个编辑器。不要为你记不住每个图标代表什么而担心,当你把鼠标指针移到图标上时,鼠标指针下面会出现一个文本框,告诉你此图标代表什么。

《游戏工厂》的编辑器主要有如下几种:脚本编辑器、层次编辑器、事件编辑器以及步进编辑器。它们都具备自己独立的窗口。窗口中主要包括标题条、菜单条和工具条。以当前工作的编辑器是故事板编辑器为例,此时,在窗口的最上端是《游戏工厂》的标题条,它显示了当前的游戏名。游戏名后面是当前编辑器窗口的名字——故事板编辑器。在它下面是下接菜单条,在这儿你可以保存你的游戏,改变窗口的尺寸,改变参数,进入帮助页面和定制你的显示线。在菜单条下面是游戏工厂的工具条,在这儿你可以方便快捷地在各编辑窗口间转换,保存游戏,剪切和粘贴对象或事件,试运行你的游戏。整个《游戏工厂》的窗口特性、操作与Windows毫无二致,熟悉Windows操作的人应该很容易就能够上手。

基于窗口操作的特性,各种编辑器的使用是十分简便的。

故事板编辑器的主要作用就是让你为你的游戏添加层次、复制层次或者改变各层次之间的顺序。在此,你还可以决定游戏画面的大小,为每个层次添加和编辑精美的转换画面,并在进入每个层次时设置使用密码。怎么样?将自己小时候捉迷藏的地方设定为游戏中的转换画面?在自己设计的游戏中,让儿时的伙伴一同重温旧梦,这个想法不错吧。

层次编辑器的作用是显示你的游戏区域和让你决定将游戏中



北京 King Tiger

的背景、角色放置在区域中的哪一个部分。在这个编辑器窗口中，你可以得到对象的所有最初选项。你还可以调用《游戏工厂》自带图库中的上千个图形对象(不用自己设计主角的形象了)，也可以自己制作生动的对象、文本或者是其它的对象类型。此外，你还可以改变对象的动作，它们的移动和更改对象的基本设置。有没有兴趣将自己的肖像和声音加入到这个对象库中去?想象一下，在游戏中，“自己”充当真正的主角。他无论是形神还是声音，都是地地道道的“原装货”，那种感觉该有多好!

一个游戏假如只有背景和角色的行动，而没有事件的发生，那它就不是一个游戏。原因很简单，因为它不具备游戏的基本要素：互动性。例如，将背景中的角色从一端跑到另一端，这其中缺乏玩家的参与，它充其量也就是一段动画。事件编辑器的作用就是赋予游戏的灵魂——加入各种事件的产生，使整个游戏变得有生命力。游戏中总是存在各种各样事件，例如，外太空对象与飞船相撞击会发生什么情况?当你的英雄拾取了地面上的物品又会怎样?所有这些事件都是在事件编辑器中被定义，并由你决定满足什么样的条件才会触发它们：播放什么声音、产生一次爆炸或消除一个对象、加分、减一条生命，甚至复杂的事件，象当你的英雄捡起一把枪后，邪恶的牛仔改变他的追逐方向。在事件编辑器中，所有的对象是按照同一个顺序排列的，即它们的事件、动作和函数。函数是由表达式编辑器调用的。你还可以选择发生在对象上的所有事件和动作，例如“播放音乐样本”、“消除”、“与…碰撞”，等等。好了，现在在游戏中加入一个镜头：你在街头与敌人搏斗，美丽的女郎在一旁大叫：“某某某，你好酷!”，不错吧。

需要指出的是，即使在一个很简单的游戏中，可能发生的事件数量也会很大。为了避免让初学者陷入这种困境，《游戏工厂》中提供了一个十分有用的编辑器——步进编辑器，尤其是对于没有经验的用户。玩家可以用步进编辑器检测到你的游戏中所有可能发生的事件，并把它们放到事件编辑器中去。有一定经验的用户会发现这样做会“超载”。对于很多游戏，大部分这类事情发生时，你什么也不用做。步进编辑器会逐步运行你的游戏，并在每发生一个事件时停下来，询问你在这个事件中加入什么动作。这看起来很笨拙，但却十分有效，绝对不会有什么遗漏。不过，也正因为这样做会导致效率低下，所以步进编辑器最好是用来帮助你在使用事件编辑器时构造事件的框架。

《游戏工厂》的安装也是十分简易。它具有32位和16位的两个版本，分别对应使用Windows 95和Windows 3.x的用户。在安装过程中，它会询问你是否安装Video for Windows和QuickTime播放器来播放AVI和与QuickTime兼容的电影片段。当然，在安装过程中还会询问你安装的程度。最小安装只把光盘中最需要的文件装入到你的计算机中，但由于运行时需要光盘，这会导致游戏工厂在运行时要慢一些。

标准安装将除对象库和声音文件之外的所有文件装入你的计算机中。这个选项是缺省的，它不会占用太多存储空间，而运行时速度较快。注意，在运行游戏工厂时需要将光盘放入光盘驱动器中。完全安装将主程序和所有的图片与声音库从光盘装入你的计算机中。这样可以达到最快的运行速度，但它要占用非常大的硬盘空间。

安装完成后，初次进入《游戏工厂》，你还可以浏览一下光盘中的示例。单击窗口左上部的“文件”标题，然后选择“观看示例”选项。你可以选择观看辅导游戏，有趣的Zeb、Lobotomy和Magicians Lain游戏，或高级技巧。光盘中还有5个游戏制作范例教你逐步使用这个软件，从一个非常简单、只有一个层次的射击游戏，到一个由高分榜、音乐、滚动场景和逼真的角色构成的平面游戏，告诉你制作一个高品质的游戏是多么简单。

《空战》是第一个游戏制作范例，它会告诉你使用《游戏工厂》制作游戏最基本的部分。尽管如此，在制作这个游戏中的许多步骤对所有的游戏都是基础的，非常有用的。这部分还将教给你不同的编辑窗口的一些功能以及它们之间的联系。你还会得到使用各个编辑窗口上部的下拉菜单的简介。其中可能最重要的是，在事件编辑器中一步步地制作各种事件和动作，和它们如何影响游戏的进行。虽然这是一个十分简单的游戏，你也可以在游戏中加入更多的特征使它变得复杂——改变移动路线、添加声音、火力、奖分等等。

《功夫》是最后一个游戏范例，它是属于街头格斗游戏。在这个游戏中，它将向你展示如何构造十分复杂的游戏，包括一些隐藏值，例如玩者的能量等级，打击点数等等。玩家可以试着对游戏作些更改，来看看它们的效果。另外，查看一下层次编辑器窗口里对象的所有菜单选项，试着改变计数器的值和生命值，甚至更改角色的外观等等，这些对于熟悉《游戏工厂》的使用是有很大帮助的。《游戏工厂》中已经提供了有大量格斗角色的库，所以一旦你通过《功夫》这个范例学会了如何制作真正的格斗游戏，你就可以方便而快速地使用这些制作好的活动对象来创作你自己的格斗游戏。

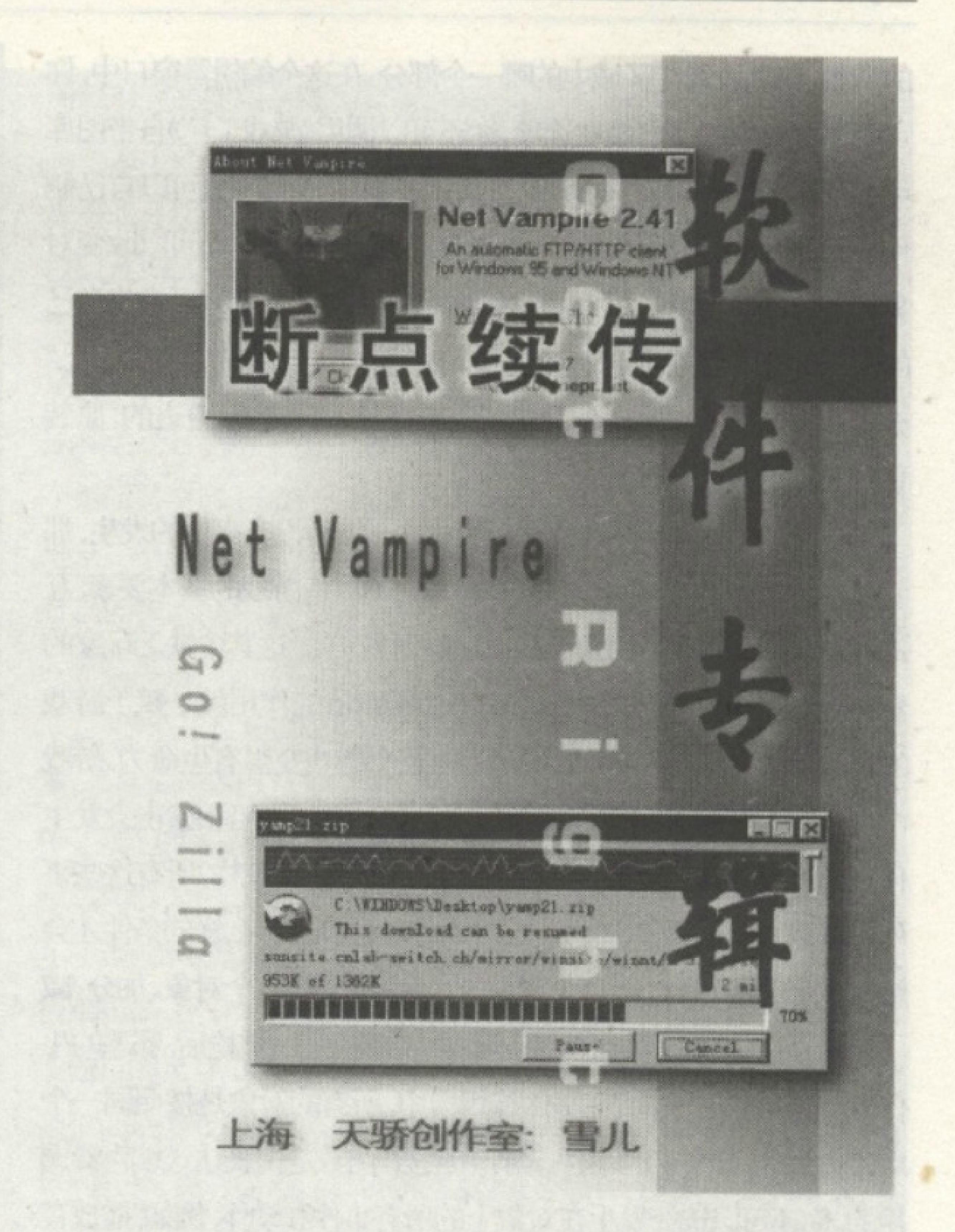
另外的制作范例分别是射击游戏、星空探险游戏等，为玩家制作其他类型的游戏提供了参考。因为每种类型的游戏在技术上所要处理的重点不同，所以在这几个范例中，也为玩家从其他方面进一步熟悉《游戏工厂》提供了帮助。

通过这些范例的介绍，相信你已经基本掌握了《游戏工厂》的主要功能，发挥你的想象力，制作真正属于你自己的游戏!如果你在制作游戏的过程中遇到了技术上的困难，不用担心，别忘记你还有功能强大的在线帮助文件，它可以随时提供提示和描述信息。它详细介绍了所有对象的功能，包括大量新的选项，这使创作游戏比以前更容易了。想要制作一个高品质的游戏，《游戏工厂》可以在技术上实现任何想法，所缺乏的只是你的想象与创意!

对了，创作出来一个好游戏，别忘了寄一份拷贝给我，让我也进入你的游戏世界分享你的快乐。

《游戏工厂》试用版收录于《大众软件CD》1998年第6期\ZS\GF\下。





上海 天骄创作室: 雪儿

每当笔者在上网时，特别在下载软件的时候，常常会这样想：下载软件绝对能"磨练"一个人的忍耐力。下载的速度缓慢暂且不说，最头疼的就是下载到中途就断线了，对于一个几十兆的软件来说，如果在下载到99%的时候断线了，简直就是梦魇恶魔哦！你所能做的，就是从零开始重新下载，虽然恼怒，但也实在是无可奈何。

如果你具备了上网的条件，少不了要到网上去下载。俗话说得好：磨刀不误砍柴功。在下载前，不妨做好充分的准备工作。你想节约时间又节约上网费用吗？那就千万别错过以下的文字哦！

网络是一个资源的宝库，对个人用户来讲，网络最主要的功能就是浏览网页、收发电子邮件和下载软件了，其中下载软件的通讯流量是最大的。

中国目前的网络条件还不够完善，无论是出口带宽还是线路质量都还有需要改进的地方。而下载涉及到你的计算机终端、调制解调器、电话网、ISP及由无数个服务器组成的巨大而又复杂的网络，只要其中任何一个环节出了差错，如系统死机、电话网信号差、域服务器断开连接等，都会造成下载软件断点。谁都不希望在断点前的工作是白干的，最好是从哪里断掉，再从那里接着下载。

FTP从过去到现在一直是我们下载的主要手段，而它的服务器和客户软件已经解决了断点续传的问题。但是WWW网的发展也很快，有逐步取代FTP的趋势，越来越多的软件可以直接从HTTP下载，如http://www.tucows.com就是著名的下载站点。但是如果从浏览器下载，不管是IE 4.X还是Netscape Communicator 4.X都不支持断点续传，怎么办呢？别着急，请接着往下看。

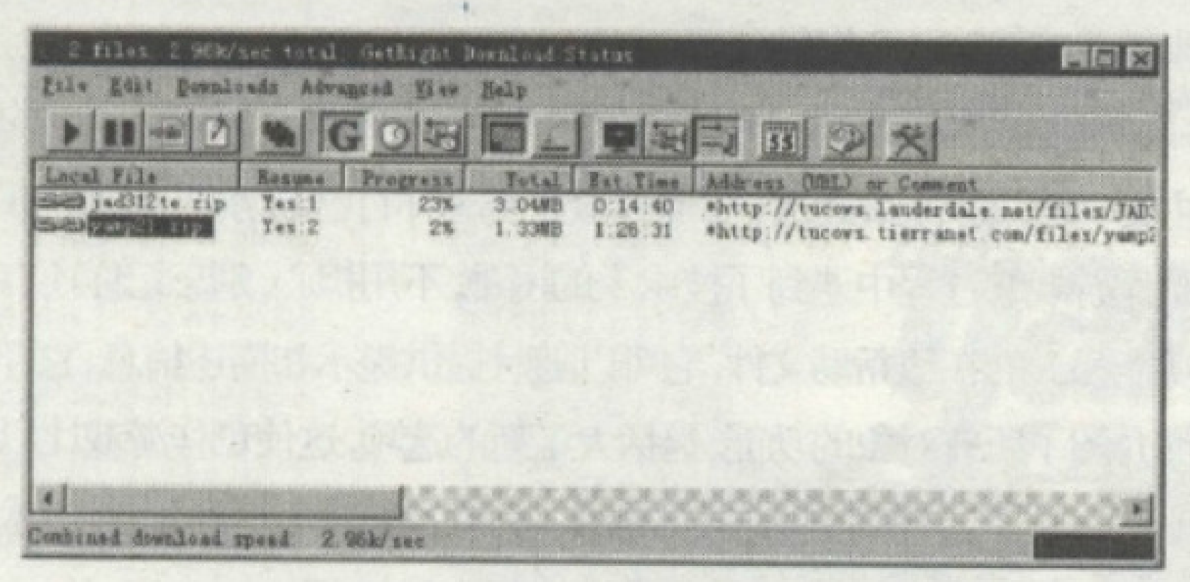
一、断点续传大哥大——GetRight

软件名称：GetRight 3.1(920KB)

作者：Headlight Software

下载网址：http://www.getright.com

成功解决了HTTP上断点续传的鼻祖当属GetRight，它是一个功能相当强大的下载管理软件，在支持HTTP的同时也支持FTP。它可以单独使用，也可以与浏览器组合使用。为了让GetRight更好地工作，先要做一下设置。在菜单中选择Configuration一项，就会出现一个GetRight的设置窗口，其中有十个标签：



1．General是关于GetRight事件的一些声音配置，你可以为添加网址、连接、开始下载、下载结束等定义声音，届时会有一个女声用英语进行提示，很有意思。E-Mail一定要填写，因为登录一些FTP服务器时会用到E-Mail。

2．Proxy在使用代理服务器时要设置，而使用拨号网络就不必填写。

3．Connections是为下载过程中与服务器的连接情况进行设置，而断点续传电脑和终端与服务器的连接是息息相关的。这里你可以规定服务器超时多少秒(分)没响应或者登录错误而重新开始续传，可以让GetRight使用PING(注)来寻找速度最快的站点。其中有一项是定义在断点处返回多少K继续下载，在笔者的机器上这个数值是0，续传文件也没发生过差错，GetRight的可靠性绝对不容置疑。建议使Connections中各个选项有效，这样文件的下载完全可以自动高效地实现。

4．Limits对GetRight同时下载文件的个数及下载的传输率进行了规定。

5．Internet中有三个选项：总是与Internet连接、用拨号网络连接以及使用其它的拨号软件。你可以根据实际情况来作出选择。

6．Monitor是运行GetRight的监视器，在规定了下载文件的类型后，经过设置，一旦在剪贴板中复制了下载文件的URL，或者在NC、IE浏览器中点击下载文件的URL，GetRight就会自动运行。

7．File Mirrors是关于镜象站点的设置，GetRight 能在各个镜象站点自动搜寻传输率最快的站点，并定时再次计算、选择。

8．Login是对于那些需要密码登录的网页事先填写好用户名和密码。

9．Save To是定义下载文件的保存目录，可以存放在上一次使用的目录，也可以存放在同一个目录，或者不同类型的文件分门别类地存放。

10．Advanced是对Get Right做进一步的设定，值得一提



的是GetRight 允许你规定一个杀毒软件对每次下载的文件进行扫描，能有效防止网络病毒的传播。

运行Get Right后，在任务栏的右边出现一个红色的字母"G"，在浏览的过程中，如果想要下载某个文件，只要用鼠标右键单击字母"G"，在菜单中选择"Show Monitor"，就会出现一个提示窗，只要把文件的URL拖曳进窗口就行了。你还可以在剪贴板中复制下载文件的URL，或者在浏览器中直接点击下载文件的链接，GetRight就会自动开始工作。当然也可以从菜单中选"Enter New URL "手工输入下载文件的网址。

在下载文件的过程中，你可以在Get Right菜单的中选"Show Download Status"，窗口中会显示下载的全部情况，而GetRight的所有功能也是在这个窗口中实现的。在这个窗口中，会显示所有没有完成的下载文件，选中某个文件，按"Resume"按钮可以接着执行下载任务，还可以控制下载开始、暂停、继续等，下载文件的网址、已完成的百分数、文件长度、剩余时间也一目了然。对于每个下载文件，你还可以打开各自的"Status Windows"，能够更为具体形象地显示下载进程。当发生断点时，你可以按"Resume"继续下载，如果按下"Automatic Downloading"按钮，断点时GetRight会自动连接并继续下载，这点对定制时间表下载极为重要。而"OpenSource Web Page"能打开下载文件所在的网页，"File comment"让你能对下载文件进行描述。

Get Right还有一个很有用的功能，那就是定制时间表下载。你可以让GetRight在规定好的时间自动连入Internet，自动开始下载，在规定的时间挂断连接，或者在下载全部完成后挂断，然后关机，所有的事情都交给GetRight去做就得了。

在它的主页上，还能下载一个名为gr_chinese310.zip的文件，只有50.2K，它是一个GetRight的汉化程序，不过是BIG5码的，但对英文不好的朋友多少有点帮助。GetRight是一个共享软件，只有30天的试用期。到期了咋办？大不了到时再去下载啦。

注：PING的英文全名是Packet InterNet Groper，意为分封国际互联网探索者，代表网络通讯的往返时间，PING值越小，传输越快。

二、神奇的"哥吉拉"——Go!Zilla

软件名称：Go!Zilla 3.0(1.3MB)

作者：Gizmonet

下载网址：http://www.gizmo.net/gozilla

在GetRight受到一致好评的时候，网上又出现了一个支持断点续传的下载管理工具，那就是Go!Zilla，从功能和易用性上来说，它决不输给GetRight。因为是免费软件，它的界面上带了广告链接，如果注册后，则界面上不再有广告，还能得到升级服务。

同样的，在运行Go!Zilla前，可以先对Go!Zilla做一下配置，操作上和GetRight大同小异，你可以根据自己的需要和喜好来设定各个选项。

Go!Zilla的操作很简单，先运行Go!Zilla程序，然后将它最小化到任务栏右边，当在浏览的过程中看到需要下载的软件时，用鼠标把该软件的URL拖曳到任务栏上的Go!Zilla图标处，过一会儿会自动弹出一个"Go!Zilla Download"窗口，在窗口的上部是文件名称、描述、所在网址、文件大小的信息，在窗口的下部是Go!Zilla进行自动测试连接的信息，它会告诉你同名文件的不同网址、预计下载时间、服务器状态、路由状态等等。你只要挑选一个下载时间最少的，按一下"Download"按钮，下载工作就开始了。下载过程中无论因何种情况造成断线，下次都可以从断点处继续下载，直到完成下载任务。

你还可以运行Go!Zilla后，将它设定为一个浮在屏幕上的小图标，在需要下载时，将所要下载文件的URL拖曳到这个图标上，这时会出现一个链条标志，小图标上的红眼睛眨一下后，也会打开"Go!Zilla Download"窗口。Go!Zilla还支持剪贴板方式及手工输入来进行下载。

Go!Zilla可以设定在某个时间下载，可以间隔多少时间自动下载等，所需要的只是你的计算机和调制解调器处于打开状态，其余的如拨号上网、断线重拨、下载后断线等Go!Zilla都能自动完成。你还可以指定一个外部检查病毒程序，对下载后的文件自动检查病毒。这些功能和GetRight是差不多的，除此之外，Go!Zilla还新增了其它一些功能，例如能进行超级链接查询(Super Link Leech)。当你在浏览器中观看网页时，点击Go!Zilla主窗口工具栏上的"Leech files"按钮，Go!Zilla会收集该网页(也包括FTP服务器)上的所有文件和链接，在Link Leech窗口中显示出来，你可以把想要下载的文件列入下载清单，也可以双击链接，LinkLeech窗口会显示新的网页或FTP目录的信息。通过这种方法，你能获得很多下载文件的信息并轻松下载。

Go!Zilla还能够监视软件的更新情况，按工具栏上的"SmartUpdate"按钮，打开"Go!Zilla SmartUpdate"窗口，把你喜爱的软件加到列表中，当Go!Zilla监测到有某个软件已经更新或有升级版本时，会在文件名称后添加一个小图标，双击该文件或按"View New"按钮，可以查看更新信息，然后你可以选择立即升级(更新)，或者由默认的浏览器链接到原始网页上查看更加具体的说明。

Go!Zilla的性能十分稳定，它的速度比一般的FTP要来得快，可以边浏览其它网页边下载文件，使网络带宽得到充分地利用。

三、雪儿的最爱——Net Vampire

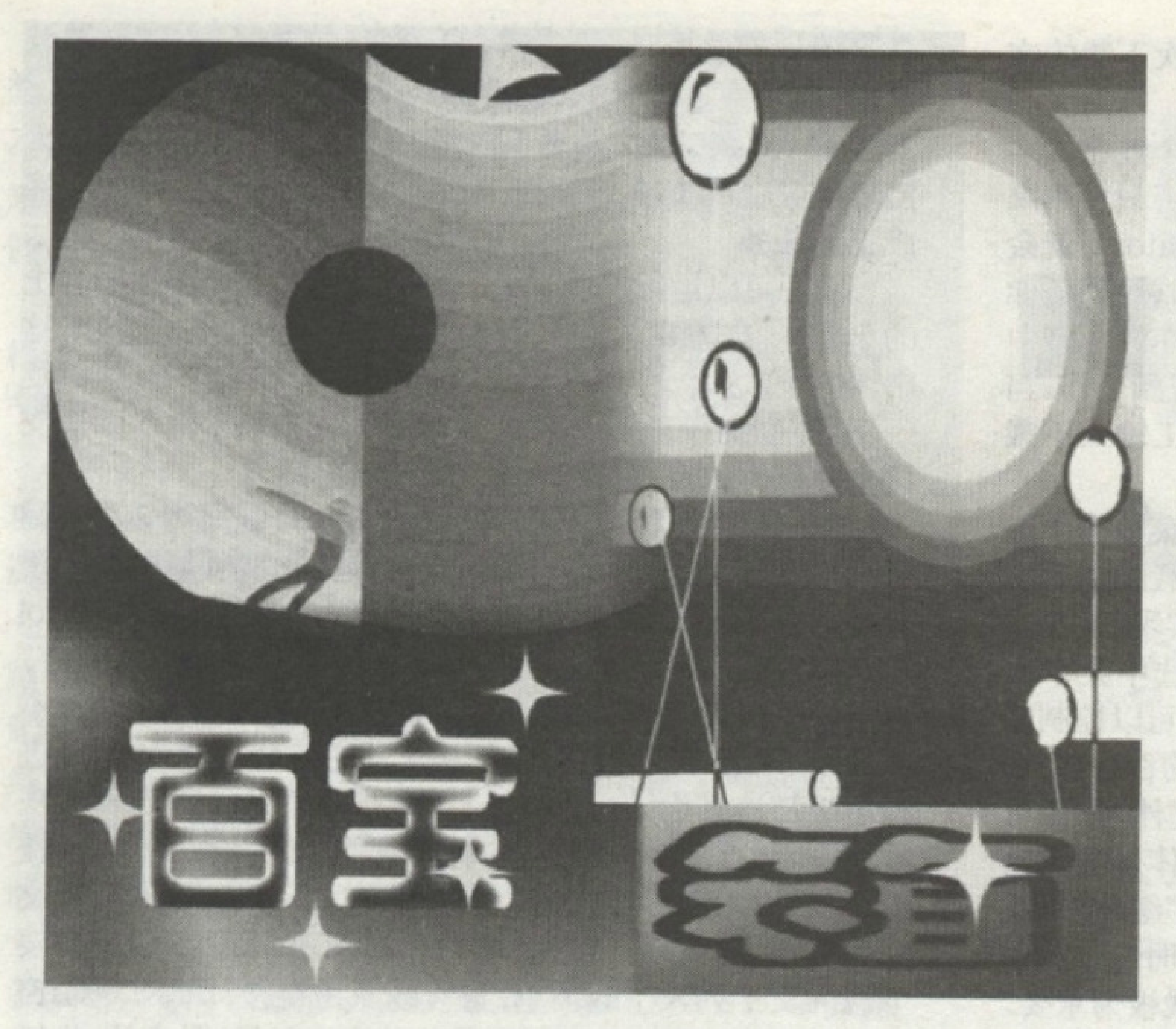
软件名称：Net Vampire 2.41(1.5KB)

作者：Alex Shovkoplyas

下载网址：http://www.kulichki.com/~vampire/

介绍完GetRight和Go!Zilla以后，笔者还要献宝似地拿出Net Vampire，这是一个现在移居加拿大的俄罗斯人Alex Shovkoplyas 编写的完全免费的软件，它的中文译名叫"网络吸血鬼"，名字是够可怕的，但是它实在是一个出类拔萃的断点续传工具。Net Vampire支持HTTP和FTP，它具有很强的抗干扰能力，即使是很差的网络条件，它都能保持稳定的连接，是目前为止下载速度最快的一个软件。NetVampire对系统的要求也不高，硬件要求是486DX2-66的带8M内存，软件要求是 Windows 95或Windows NT 4.0。笔者做了一下测试，在486DX2-66、33600BPS 的调制解调器、没有修改任何Windows 95系统参数的情况下，下载"上海热线"的软件时，平均每秒达到了4~6K，少数时候竟然高达10K，对低配置的网虫来说，Net Vampire无疑是福音书了。

Net Vampire共有nvamp24.zip(1,151K)、Nv241exe.zip(350K)二个文件，后者是Net Vampire 2.41升级版。安装时，先将nvamp24.zip解压，运行setup.exe进行安装。安(下转23页)



一、DOS下VCD播放软件MOVIE

软件名称：MOVIE 1.0 BETA

作者：Ulrich Walther & Stefan Kraus

下载网址：

光盘目录：\BBX\MOVIE

自第一个软解压软件XingMPEG问世以来，不到两年的时间，各种各样的解压软件(特别是国产中文解压软件)就把解压卡(电影卡)从电脑的舞台上赶了下去，从此也许退出江湖永不复出。对目前所有流行的解压软件不知你发现没有，多数都运行在Windows环境下，对纯DOS用户(也许没有)来说既望尘莫及又无可奈何。现在笔者向各位推荐一款纯DOS下运行的软解压软件MOVIE 1.0 BETA版。该软件是由Ulrich Walther &Stefan Kraus于97年联合开发的第二测试版，采用图形界面，操作简洁，支持多种显示模式，是纯DOS用户的必备佳品。

该软件共由主文件MOVIE.EXE和辅助文件FONT.DAT组成，总容量只有255K左右，称得上短小精悍。在DOS下运行主文件MOVIE.EXE后，首先你看到的是欢迎界面，并提示你用"TAB"和"ENTER"键(用鼠标可直接点OK按钮)到MOVIE使用主界面，也可按"？"键得到一些使用帮助。MOVIE使用主界面共有6项供你选择，从上到下依次是

Open video CD：选择该项可直接读取放在光驱中的DAT文件即直接播放VCD小影碟。

Open CD-i video：选择该项可直接读取放在光驱中的DAT文件即直接播放交互式CD-I小影碟。如果使用Open video CD项不能播放影片时可试试该项。

Open video file：手动选择放在软盘、硬盘或光盘中的视频文件DAT或MPG。使用该项后则显示文件和所有驱动器盘符选择界面，此时你可按<Preu>前翻或按<Next>后翻按钮选择文件或驱动器，对选中的文件(含目录)或驱动器，在该项前会显示"√"符号表示选定(或鼠标双击此项)，然后按Open按钮则打开此项。

System information：该项可测试出你系统的多媒体信息和CPU信息。多媒体信息主要有VESA BIOS的版本、显示卡的生产厂商和型号、声卡的型号与版本以及IRQ中断和DMA的通道值等。CPU信息主要有：CPU品牌、主频值(MHz)、模型、步进值等。当退出MOVIE时，在当前目录下会生成一个纯文本信息文件OUTPUT.STD供你查阅。

Playback Properties(播放属性)：该项是视频(Video)和音频(Audio)播放属性主要参数设置项。要想达到最佳的视听效果，必须根据系统的配置情况来设定以下播放属性

1. Video Playback该项表示是否播放影像画面(默认为打开，若选中则在该项前显示"√"符号，下同)。如果关闭此项则只播放声音，而下列几项按钮变为灰暗即功能失效：Quick MPEG选定此项表示用小画面播放影像，由此可以加快播放速度，提高画面质量（默认为关闭）；Double resolution选定此项表示以交错显示象素(双重解析度)的形式提高图像质量(默认为打开) Interpolation(内插法)选定该项表示用插入象素中间值的方法来补充影像分辨率的不足，这样可以改善影像的视觉效果，大大提高画面的清晰度(默认为关闭) Video mode(视频模式)根据系统配置情况，合理选择播放影像的分辨率大小和色彩数，可按"<"和">"按钮向前或向后选择，默认为640X480X16模式。

2. Audio Playback该项表示对音频输出形式进行设定。如果该项关闭则只播放图像没有声音(默认为开)，而下列几项功能失效：mono(默认)/stereo表示音频采样是单声道还是立体声输出；8(默认)/16bit表示音频采样是8位还是16位输出；normal(默认)/High quality表示音频采样是标准(11KHz)还是高质量(22KHz)输出。

Exit：退出MOVIE使用主界面返回DOS。

MOVIE最大的特点就是同时支持鼠标和键盘操作，在播放影片时如果你想修正视频或音频的有关参数，单击鼠标左键或按Esc键或按空格键则调出MOVIE的主菜单界面，对播放属性修改后按Apply则继续播放。为了不影响播放效果，MOVIE还提供了部分键盘快捷键供你使用：[S]关闭或打开声音；[M]依次以系统支持的分辨率(视频模式项)循环播放；[H]以小画面播放或恢复原画面播放；[+]快进；[-]回跳；[Esc]中止。

辽宁 王云和

二、HTML2EXE

软件名称：HTML2EXE 1.0

作者：U.C.S

下载网址：http://wkweb5.cableinet.co.uk/ucs/demos.htm#html2exe

光盘目录：\BBX\H2EV1

HTML叫做超文本文件，它不仅可用来制作网络主页，还可以制作公司简介、产品介绍、用户手册、简报等等。但是它必须用浏览器才能观看。HTML2EXE可以将一个或一组HTML

主页编译成一个可执行的EXE文件，这样就可以将你的主页广为发布而不用担心用户是否装有浏览器，也不用担心你的主页被轻易篡改了。

HTML2EXE还支持LZW压缩，可以生成小巧的EXE文件。其1.0版本只支持HTML 2.0规范，如果有问题或有兴趣，可以到它的网址看一看。

湖南 黄强

三、心竹五子棋

软件名称：心竹五子棋 1.0

作者：黄强

下载网址：

光盘目录：\BBX\H5

"心竹五子棋"是笔者自己的一个小作品，它是DOS下仿Windows95的一个小东西，仿Windows95的弹出式菜单、窗口、对话框，操作使用方便，有比较完善的人机对话功能，能存、取棋谱，能复盘，可悔棋，并且所用到的ICO(图标)文件及隶书小字库全部融入在主程序中。另外在H5\H5SAVE\目录下，还提供了十组共四十个著名的五子棋残局棋谱，从01到10十个子目录每个下面均有H5QP1.SAV~H5QP4.SAV四个棋谱文件，只要将它们拷贝到与H5.EXE同一个目录即可读取之(一次最多可拷四张谱)，这些残局有难有易，从01到08组的解是黑棋胜，09到10两组是白棋胜，你不妨用"心竹五子棋"试着解一解，欢迎将你对残局的解法于作者交流(可写信来或将解法的.SAV文件寄来)。希望能与你交流并能得到你的指点!

在H5\DEMO\下运行DEMO.COM可看"心竹五子棋"的部分画面演示。

湖南 黄强

四、剪贴专家

软件名称：Paste Manager 1.0

作者：任良

下载网址：

光盘目录：\BBX\PM

应用程序之间能实时相互传递信息是WINDOWS的优越性之一，其传递的媒介即系统的剪贴板(ClipBoard)。WINDOWS提供了剪贴板查看程序管理器内容，但功能极为有限，使用也极不方便。

于是笔者编写了"剪贴专家"，可帮助WINDOWS用户更方便地管理剪贴板内容。它可以随时查看剪贴板内容，快速把剪贴板上的文本存为文件；添加剪贴板内容至文件；把磁盘上的文本贴上剪贴板等。如要从一个文本中摘取一些有用篇章保存，借助"剪贴专家"的添加功能即可轻松完成。另外，还可用贴文本的功能迅速在编辑的文本中插入内容或快捷地书写E-Mail。

系统小巧的中文界面，操作简洁明快，所有功能集合在系统的六个快速按钮上，使用非常简单方便。PM运行后让老鼠停在按钮上，片刻即会有功能提示，另外如果有耐心的话，不妨研究研究"剪贴专家"的帮助内容。但愿你会喜欢笔者这位所谓的专家。

南京 任良

五、C-View轻松阅读中文软件

软件名称：C-View 1.2b

作者：吴云洋

下载网址：http://www.nease.net/~wangweir/download.htm

光盘目录：\BBX\CV

如果你跟作者一样的懒，在看电子版小说时连键盘都不想碰一下，那选择使用这个软件就对了。CV的最大特色就是像素级的卷屏，让你一手拿着面包，一手拿着可乐，欣赏屏幕上的文章。本软件几经改良，增加了Big5码、网络用的HZ码、网络8Bit转7Bit码的支持。

CV的用法极其简单：CV filename即可(可以使用通配符)。进入画面后用1、2、3、4键调节滚屏速度；Pagedown向下翻页；Esc退出并返回文本状态；Enter转入下一个文件；End退出但保持图形状态；Space暂停。

本软件运行后无须人干预，基于像素行上滚，让用户阅读(再也无须一下下敲键了)，被阅读文件分批调入RAM，无大小限制。智能识别多种内码，识别率高。

附命令行开关：

/G：GB码

/B：Big5码

/H：HZ码

/N：取消HZ码

/7：见到"=D0=BB=D0=BB=C4=E3=D3=C3=CE"这种乱码就用此开关

/8：强制关掉上述这种码的识别

其实，以上开关很少使用，CV中有智能识别功能，你用CV file_name就行。

武汉 王炜

六、提醒钟表

软件名称：提醒钟表 1.0

作者：凉风工作室

下载网址：

光盘目录：\BBX\CL

这个软件绝对适合骨灰级的电脑朋友们。你一定经常因玩电脑忘记一些重要的事情，或者让游戏打乱了你的生活规律，如果你相信提醒钟表，这种事情就不会再发生了。你只需要付出5%的系统资源，和一点点自觉性，就可以做到这一切。

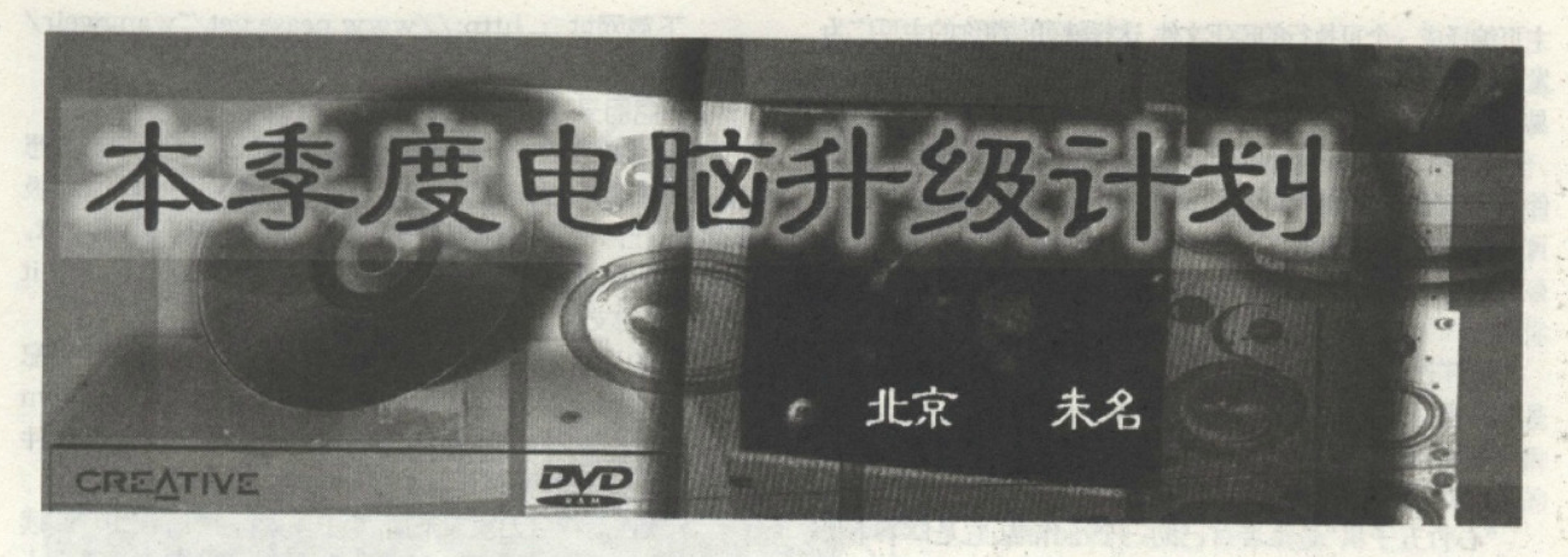
提醒钟表会帮助你，让你不再为玩电脑耽误事情。你只需要把该做的事情告诉她，然后你就可以尽情的干别的事情去了。也许你因为玩的尽兴而忘了某件事情，但她不会忘记，并提醒你该做了。相信你被提醒后，这件事情你就不会耽误了。

提醒钟表也会为你的生活增加规律，当然了，这也需要你的配合。你可以将每天、每周，或者每月要做的事情写在里面。她就会不厌其烦的告诉你：现在睡觉会对你有好处!

你还可以在比较重要、有意义的事情上加上一个简短的注释，来帮助你更好记忆。这就是提醒钟表日记功能。它可以让你在某件事情中很容易的加入一段挺花哨着的文字，让你要做的事情变得更加清晰、明确。

完全人性化的界面让你可是容易的使用她、接受她。你完全不必研究README，她不会浪费你太多的时间和资源，但可以给你添加不少方便。如果你想试试，SETUP吧!

北京 凉风工作室



《大众软件》先后两次刊登了《本季度电脑升级计划》的文章，读者反响十分强烈，很多读者来信谈了自己对升级的看法及升级方案，同时还指出文章中存在的错误，在这里我们深表谢意。现在电脑的升级换代实在是太快了，各种硬件品牌繁多，让人目不暇接，这给读者的选择和购买都带来了很多的不便。同时又由于购买能力、个人喜好及购机用途等原因，使得升级计划的文章很难写，更没有办法做到适合所有人的口味。本期升级计划我们准备刊登两篇文章，分别介绍两种档次的机型，姑且称之为"豪华型"和"普通型"，同时我们尽量少讲一些纯技术的问题，做到通俗易懂。

如果你为了性能可不计价钱，那么请看下文：

豪华型

豪华型电脑的CPU应该是PⅡ，从兼容等方面考虑还是别选K6-3D或M2，至于主频选266或300吧，现在PⅡ266的价格大约是2300元，PⅡ300的价格更贵一些，性能并不比266强多少。Intel的CPU我想不用再介绍了吧，品牌本身就是质量的保证。据称Intel在年内可推出500MHz甚至700MHz主频的CPU，这对购机者来说不知道算不算好消息。最后我想谈一谈超频的问题，笔者并不赞成超频，但一般说来266超到333(83×4)或400(100×4)是可行的，不过最好要采用使用440BX芯片组的主板，300就别超了，超太高启动有问题，而且散热工作一定要做好。

主板可以采用使用BX芯片组的，可选的有华硕的P2B(价格大约1800元，不过北京市场上较难买到)。如果你不追时髦，那么华硕的P2L97系列是不错的选择，它本身技术成熟、性能稳定，华硕的品牌也可以让人信赖。

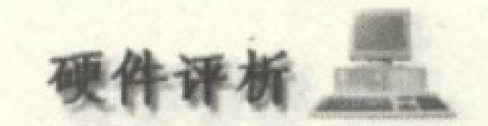
价格在1200元左右。

内存太小了可不行，如无甚特殊需要(如作图等等)的话也不需要太大，64MB就很合适了，当然要168线的SDRAM(价格大约700元)，好处不用我再说了吧！如有作图或其它特别用途，再加64MB就全齐了，当然一条128MB的也行，不过价钱可是不止翻一翻(1800元左右)。

显示器不用说当然要17的了，非利普、索尼、三星等等名牌其实选哪个都差不多，全看个人喜好，所以笔者在这里推荐三星SyncMaster 700p，最大分辨率1600×1200(逐行)、点距0.26mm、带宽135MHz等等等等，价格约为5250元，较之同档次其它名牌价钱要便宜些，质量却不差。笔者经常在电子市场等处听人说要买索尼17或其它什么品牌，如果你问他为什么选这个，多半会说我就是喜欢这个牌子或是我看着很漂亮，真正说我选它是因为最高分辨率是多少、点距是多少的人少之又少(其实这对普通的使用者又有什么意义呢！)。对于大多数购机者来说，显示器只是个门面问题，14英寸的技术落后了，当然不能再买(恐怕也不好买到了)。如无特别需要(作图?!)其实15的就够了，这里推荐17的不过是因为我们在说豪华型电脑，如果你到不了钱没处放的地步，在这里省下几千大元干什么不好(15英寸的一般都不到2000元)!

显示卡的选择应该是同它的用途密不可分的。如果你购机的目的是进行与图形处理有关的工作，应选用Matrox公司的Millennium Ⅱ，性能自然是没的说，只是价钱贵了些，8M的AGP版本大约2800元；如果用来玩游戏，特别是一些3D游戏，笔者在这里推荐的显卡组合是一块2D显卡加上一块3D加速卡，2D显卡不一定很好，甚至ET6000就可以，Trident9850就更好了；3D加速卡当然首选Voodoo Ⅱ，国内销售的使用Voodoo Ⅱ的显卡主要有帝盟(Diamond)的Monster 3D Ⅱ和创新(Creative)的3D Blaster Voodoo2，由于使用的是同一种芯片，性能上并无多大差异，质量上也都有保证，如果你还嫌性能不够好，同时装两块Voodoo Ⅱ就更好了(只要你有钱！)。Monster 3D Ⅱ(8M)的价格：2600元；3D Blaster Voodoo2(8M)的价格：2700元。(12M的版本市场上还没的卖。)

硬盘容量当然是越大越好，速度当然是越快越好。希捷(Seagate)的大灰熊系列是您不错的选择(编者注：具体技术细节请见本刊5月号)。主轴转速7200转/分、平均寻道时间9.5毫秒、高速读写缓存为512K，这些骄人的数据使它凌驾于昆腾火球五代(Quatum Fireball SE)之后成为我的首选，只是价钱贵了点，



不过是值的，想想看：硬盘读取速度现在已成了制约计算机运行速度的"瓶颈"。Seagate大灰熊4.5G的价格在1800元左右，6.5G价格在2300元左右。

光驱现如今是必备的了，DVD也渐为广大购机者所接受，本次光驱部分我推荐大家使用创新(Creative)的PC-DVD，技术细节请参看《大众软件》1997年第12期中《第二代DVD揭秘》，笔者不再多言，免有抄袭之嫌。DVD毕竟是一种趋势，而且对现有的CD格式兼容很好，售价为2800元。

软驱现在已经变得不太重要了，5.25英寸的软驱已被淘汰，3.5英寸的大概也在劫难逃了，只是由于它的继任者大容量软驱因价格等种种原因还未能流行起来，3.5英寸的软驱才能苟延残喘到今天。1.44M实在是太小了，不过现在只好对付着用了，各种软驱质量基本没有区别，价钱在150元左右。如果你确实是电脑发烧友，可以考虑Iomega公司的的ZIP驱动器(容量100MB)，LS120(容量120MB)也是不错的选择，它可以兼容3.5英寸软盘，MO也是可以考虑的。

声卡和音箱这次我放在一起写，因为它们的关系很密切。对这两件东西的购买很多人都存在误区，好象买声卡是越贵越好，音箱则是有一个就行了。其实呢，SoundBlaster AWE64 GOLD同SoundBlaster AWE 64价格相差数百元，音色等听起来也没什么太大的差别，如果两个音箱价格相差数百元，听起来可就是天上地下了！这次笔者推荐的声卡是Creative的Sound Blaster AWE64 GOLD(售价约1500元)，特别推荐的音箱是Creative的PC Works(售价约820元，见右图，特别推荐，一定要买)，该音箱为三件套装，由一个落地式超重低音音箱及两个小的台式音箱构成。听一听，感觉真的不一样！计算机当然不是音响，但现在是多媒体时代，给你的计算机配个好音箱是绝对应该的。

键盘、鼠标等外部设备主要是个人喜好问题，在这里笔者不想讲机械式键盘和电容式键盘 的区别，只要手感好、用着方便就行了。普通的104键Windows95专用键盘大概要100余元，如果要买个人体工学键盘就需要再加200元。鼠标有光电和机械两种，一般来讲光电的要比机械的贵一些，普通家用选机械的就行了，花上百余元就可以买个极品，别忘了买之前试试手感。

机箱说什么也得买ATX的，样式、大小凭君所好，价格数百元不等。

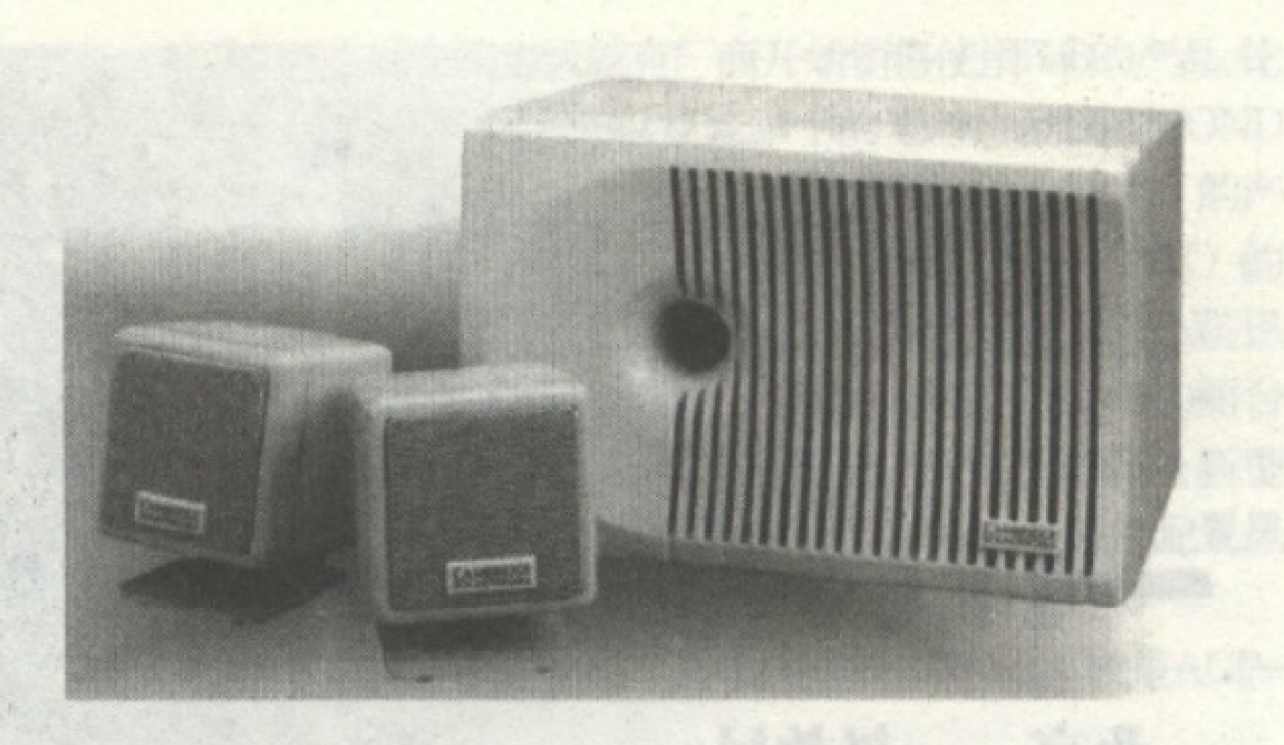
如果你的钱包不够厚，又想有个称心如意的电脑，

那么请看下文：

普通型

普通型电脑的CPU我选的是Pentium 200MMX，虽说Intel已经宣布全面停止生存MMX处理器，但年内至少在国内市场上它还是主流，价格约为900元。

主板选华硕ASUS TX97-LE(价格在1000元左右)，这款主板采用ASUS为打击TX97-E的假货而设计的防假芯片，还增加了"键盘软开机"功能，这回买的时候不用怕被骗了。TX97-E前几次升级计划中已经介绍，TX97-LE与之区别不大，这里就不多说了。



内存可选用32MB SDRAM，价格大约300元。16MB一条的就不要再考虑了。

显示器应该选15英寸的，15英寸的显示器已经成为主流，现如今绝大多数品牌15英寸显示器的价格已经降到2000元以下，各名牌间的价格、质量相差极小，依笔者的经验千万不要去买杂牌，多花一、两百买名牌是值的。笔者在这里推荐三星SyncMaster 500b(属个人喜好)，价格约为1850元。

如果你购机的目的主要用于作图等工作，那么你可以选择Matrox的Mystique 220显卡，价格约为1150元(4M)；如果是用来玩游戏，可选Trident 9750(大约400元)，以上提到的是4M版本的价格，毕竟它的性价比是最高的。

硬盘还是选昆腾的火球五代吧(Quatum Fireball SE)，毕竟是主流产品，价格适中，质量也很不错，至于容量选多少就悉听尊便了(至少也要2.1G的吧)，4.3G的价格大约1500元。

光驱并不见得速度快就好，识盘率也很重要，高倍速光驱虽说采用了新技术，但并没有很好地解决识盘率的问题。购买者必须在读盘速度和读盘率之间做个折中，加之光驱之间的个体差异要大于其它硬件个体的差异，有条件的话买时测试一下。索尼(SONY)光驱的质量和识盘率都不错，SONY CDU-621是很不错的选择(价格约为600元)。

软驱的选购正如上文所述，选哪个牌子都一样。

声卡还是创新(Creative)的好，不过这回我不会推荐价钱高达1500元的SB AWE64 GOLD，取而代之的是SB AWE64 Value，价格700余元，虽然还是会比其它品牌的声卡贵一些，但多花这些钱肯定是值得的。音箱的价位应选在300元左右，至于品牌倒也无关紧要，润宝轻骑兵、漫步者或其它什么牌子都行，有源的还是无源的要分辨清楚噢！

键盘、鼠标和机箱的选择自己的感觉最重要，400元左右应该可以搞定。

以上所述只是作者本人的选择，并不代表编辑部意见，所列价格以中关村市场6月份为准。

INTEL双拳出击

——i740图形加速芯片与440BX主板控制芯片组及其产品简介

北京 赵效民

1998年2月17日和1998年4月15日，对于全球的PC界来说应该是两个重要的日子，PC界硬派的公认领袖INTEL公司分别发表了自己的图形加速芯片INTEL 740(简称i740)和专与Pentium Ⅱ CPU配合的主板控制芯片组82443BX(简称440BX)。这两个产品的发布对于业界的意义和带给我们的暗示是不言而喻的，前者标志着INTEL正式进军原本竞争就已相当激烈的图形加速芯片市场，其结果无疑就象往烈火中又浇注了优质的燃油，相信有不少厂家已经感到炽热难熬了；后者则是发挥Pentium Ⅱ CPU性能极限的重要保证，从而大大有助于Pentium Ⅱ的普及与发展。要知道Pentium Ⅱ已经取得了30%的PC用CPU的市场份额，而在P7尚未推出之前，它将是INTEL重要的收入保证，这从INTEL的经营策略中也可看出。因此440BX芯片组对于加强Pentium Ⅱ阵营的实力、巩固INTEL的地位有着重要的战略意义。

对于INTEL的产品，PC界向来是十分关注的，毕竟在现阶段能顶替INTEL的位置，并且能力可以与之相媲美的公司还没有发现。而这次INTEL所发布的产品也正是近年来PC领域里发展最快的或者说是最急需的硬件，所以它们的诞生在整个业界产生了巨大的反响。在他们正式发布的当天，就有多家公司发表了使用它们的产品，可见跟风速度之快。然而对于它们，我想大部分读者还是比较陌生的，那么今天就让我带领大家去揭开它们的神秘面纱，领略它们的出众风采。

一、显示芯片的终极杀手：INTEL 740

i740是一款全能的显示芯片，换句话说就是2D与3D兼顾，但鉴于3D应用越来越多、越来越重要，i740将性能的侧重点也放在了3D上。因此它是基本类似于RIVA128的显示芯片。不过，i740芯片并不是INTEL单独完成的，Real 3D公司(在军用3D模拟领域里享有盛誉)也在i740的研制中扮演了重要的角色，尤其是在i740芯片所采用的与3D有关的技术开发方面，该公司立下了汗马功劳。但从文章描述方便的角度出发，下文统一用INTEL公司来代表，说这些话的目的只是希望大家不要忘了还有这么一个幕后英雄。

做惯了CPU领头羊的INTEL，这次也将其“领先一步”的一贯作风带入了其显示芯片的业务领域。INTEL 740只有AGP版本而没有PCI的版本，并且一上来就是AGP 2×。所以如果你使用的是没有AGP插槽的主板就不要考虑i740芯片了。不过这也难怪，因为AGP技术本来就是INTEL首先研制开发的，它可不能不捧自家的场。AGP 1×的工作频率是66.6MHz，最大传输速率为266MB/S，AGP 2×则将它们都增加了一倍，分别达到了133MHz和533MB/S，效率大为提高。而至于什么是AGP以及它的具体细节请参看《大众软件》98年第4期上的文章，笔者不在此多言。不过在i740推出时，市场上的440LX芯片组还并不能很好的支持APG 2×的工作模式，只有新近推出的440BX芯片组才可以完全的支持，所以说INTEL这次是有备而来的。

要想在当前的显示芯片市场赚一笔钱肯定是不容易的，而作为新进入的厂家更需要有过硬的本领，因此为了能在激烈的竞争中脱颖而出，INTEL为i740装配了三个最新的独门武器：

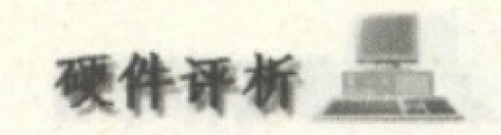
(一)并行3D数据处理与先进的浮点运算单元

这是INTEL公司专门为i740开发的3D处理技术—Parallel Data Processing(并行数据处理，简称PDP)。它允许芯片在进行图像构图的同时执行其他的命令。而传统的3D卡则需要经过多道不同的程序来处理、计算相应的3D属性，比如阿尔法混合、探射光源和纹理映射等等。i740一次可以最多同时执行15条这类的命令。因此可以夸张点说，在某种情况下它的速度将达到传统3D芯片的15倍。其实仔细想想，这似乎更象是Pentium系列CPU所采用的并行处理技术的一个翻版，不过这也正是INTEL的优势所在：将CPU的设计成果运用于显示芯片。这的确是其他芯片厂商所不具备的。

由于3D图形显示与浮点运算息息相关，所以INTEL在这方面也下足了功夫。众所周知，在PC机用CPU领域里，INTEL产品的浮点运算能力一直是最好的，所以在i740中，INTEL也必然拿出了自己的看家本领，而这对有丰富的CPU设计经验的INTEL可以说是轻车熟路了。据报导，其集成的浮点运算单元是以Pentium Ⅱ所使用的单元为基础，重新设计并针对图像数据优化而成的，其性能可想而知，这为快速的3D运算提供了坚实的保证。

(二)精确的像素插值计算与3D描绘引擎

与上一武器一样，这也是i740独有的专利。为了保证图像与色彩的逼真再现，INTEL设计了全新的绘图引擎。它能生成和进行精确的像素值与色彩插补运算(Precise-Pixel Interpolation)。比如在执行混合、过滤、映射和景点修正操作的时候，i740不是从附近的像素提取近似值，而是以18bit的精度进行实时运算，因此可以最大限度地保证像素颜色的精确还原与再现。现在大部分的3D芯片在进行这些操作时大都采用单项点像素与色彩计算的方式，精度不能得到很好的保证。其实许多芯片厂商都曾想到采用全点计算的方法，但这样做的后果就是速度大打折扣，而若能达到这个要求的话其成本又不能为大众所接受，因此很少有人问津。此次INTEL在i740上终于实现这个梦想，并且速度一流，从而可见新的3D绘图引擎的性能的确非同小可，也反应出INTEL在微电子方面的深厚功



力。

全新的3D绘图引擎与上一节讲到的第一个武器相配合构成了i740的3D构架的核心，这就是“Intel HyperPiplined 3D”，它也是i740最为引人注目的地方。通过Intel HyperPiplined 3D，i740具备了完整的3D特性，支持当前所有的3D功能，同时具有更逼真、更精确的图形再现的能力，这使得i740的综合3D性能在现今阶段没有对手。

（三）超级2D加速引擎

由于i740是一全能加速芯片，所以2D性能同样不能忽视，而且在MPEG回放和Windows日常操作中2D的应用是非常广泛的。作为WINTEL集团的领导者之一，INTEL当然明白2D显示的重要性，所以在i740中也全新设计了2D加速引擎。相比之下，2D绘图虽然比3D绘图要简单，但要看具体的速度要求了。i740的标准则定在了允许DVD软解压（对CPU当然也要有一定的要求），这个标准可以说是当前最高的，为此INTEL借鉴了不少其他厂商产品的经验，结合自己的优势和技术开发了新一代2D加速引擎。以这个标准制造的加速引擎，我们可以想象它的速度。据INTEL内部测试声称，在2D加速性能方面绝对令人满意，对此我深信不疑。

以上就是i740最显著的特点，下面我将i740的基本性能与主要的特性列表如下，供大家参考：

型号：INTEL 740

类型：APG 2D/3D全能显示芯片

显示内存种类：SDRAM（同步动态内存）或100MHz SGRAM（同步图形内存）

支持的容量：2MB-8MB

驱动程序：INTEL独家设计或经INTEL严格测试后授权的第三方驱动程序

主要性能：每秒至少120万个多边形，生成6000万个像素

产品主要生产地：韩国（KOREA）

主要特性：

全新的Intel HyperPiplined 3D技术；

先进的3D构架；

优化的AGP 2×控制器，具备完整的AGP功能；

支持的API操作界面：Direct 3D OpenGL等；

支持所有3D功能的操作；

全新高速的2D加速引擎；

支持DVD软件播放；

支持TV输出；

支持视频输入；

视频捕捉升级系统；

到此，我相信各位已经对i740有了一个比较全面的了解了。i740在推出后，就进入了改进阶段，主要是通过更细的布线来降低芯片的热量。早期的i740需要风扇散热，否则长时间工作后可能会出现轻微的显示错误（但不影响正常使用）。现在的i740都使用了更细的板上布线，这与INTEL的制造设备的技术改造是同步进行的。改进后的i740芯片只需使用专用的散热片即可长期稳定地工作。新的i740上市后，旧的芯片不再生产，但如果现在购买，还需注意新旧的问题，以免因散热不良而发生意外。

二、*使用INTEL 740芯片的产品简介*

在i740正式发布的当天就有厂商开始销售使用i740的产品，比如与INTEL合作的Real 3D，以及显示卡的老牌厂商DIAMOND和STB等。现在在中国市场上，我们至少能看到六个台湾名厂的产品，它们是华硕（ASUS）的AGP-2740、耕宇（GARDEX）的AccuX I740、撼讯（POWER COLOR）的C740AGP、联讯（DataExpert）的DIT5740、中凌（A-TREND）的3DI0740和丽台（Leadted）的WinFast 3D S900 AGP，它们使用的都是新型i740芯片。据称，以后上市的i740都属新型芯片，无需另外配置风扇。

通过测试，它们都体现出了非常优秀的性能，以下就是AGP-2740的成绩（见表1）：

（表1）

<table>
<tr><td colspan="2">型号：ASUS（华硕）AGP-2740</td><td rowspan="2">预计售价</td><td>4MB：1100 RMB</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>8MB：1400 RMB</td></tr>
<tr><td>测试平台</td><td colspan="3">ABIT(升技)LX6主板、Pentium II-266CPU、64MB-SDRAM WINDOWS 95 OSR 2.1</td></tr>
<tr><td colspan="4">3D Winbench 98测试结果（显示模式800X600@16bit Color）</td></tr>
<tr><td colspan="2">测试项目：综合评测</td><td colspan="2">AGP-2740测试结果</td></tr>
<tr><td colspan="2">3D Processing</td><td colspan="2">12.1</td></tr>
<tr><td colspan="2">3D Winmark</td><td colspan="2">570</td></tr>
<tr><td colspan="4">Final Reality 1.01测试结果</td></tr>
<tr><td colspan="2">测试项目：综合评测</td><td colspan="2">AGP-2740测试结果</td></tr>
<tr><td colspan="2">2D Image</td><td colspan="2">3.08</td></tr>
<tr><td colspan="2">3D performance</td><td colspan="2">3.77</td></tr>
<tr><td colspan="2">Bus Transfer</td><td colspan="2">2.28</td></tr>
<tr><td colspan="2">Overall</td><td colspan="2">3.34</td></tr>
<tr><td colspan="4">Final Reality 1.01AGP测试结果</td></tr>
<tr><td colspan="2">测试项目：纹理贴图（容量）</td><td colspan="2">AGP-2740测试结果</td></tr>
<tr><td colspan="2">2.3MB</td><td colspan="2">159.8</td></tr>
<tr><td colspan="2">4MB</td><td colspan="2">152.1</td></tr>
<tr><td colspan="2">6.3MB</td><td colspan="2">142.37</td></tr>
<tr><td colspan="2">9MB</td><td colspan="2">130.89</td></tr>
<tr><td colspan="2">12.3MB</td><td colspan="2">121.68</td></tr>
<tr><td colspan="2">16MB</td><td colspan="2">110.44</td></tr>
<tr><td colspan="2">20MB</td><td colspan="2">101.95</td></tr>
<tr><td colspan="2">25MB</td><td colspan="2">92.85</td></tr>
</table>

拿以上数据与当今最好的显示卡的评测结果相比较，就可看出i740的实际表现是相当出众的。而撼讯的显示卡在Pentium II 333MHz的系统上（其他配置与上表相同）更跑出了3D Winmark为710的好成绩（在Pentium II 233MHz的系统上则为566），与创新（Creative）的Voodoo2显示卡的速度不相上下（后者在测试时使用华硕的AGP-2740作为2D显示卡），而这个成绩要比ATI最新的ATI XPERT AGP（Page Pro）快45%左右，比著名的3D Labs的Permedia II芯片快至少60%。另据分析，如果配合440BX主板，性能还会提升，而且从前面的数据我们也能看出i740的速度是与CPU的档次密切相关的。不过在测试时，这些740显示卡对大于25MB的纹理并不能很好地支持，不知是显示卡本身设计的原因还是i740本身的限制。

现在正准备显示卡升级的朋友，如果经济状况允许，不可否认i740是一个很好的选择对象。但在现阶段，由于AGP使用的诸多限制，比如要有大于32MB的主板内存（推荐64MB），要有VGARTD（Virtual GART Driver）和VMM32.VXD的支持（后者只有Windows 95 OSR 2.1和Windows 98提供）。所以笔者的意见则是先等一等再说，最好是等Windows 98正式推出后再决定购买。而且i740属于新产品，还在不断的完善中，为其专门优化的3D游戏除了显示卡所附带的至今仍很少见，因此这一切都告诉我们不要急于拥有它。但我相信凭借着INTEL的实力和它在PC界中的地

位，再加上i740自身的优秀性能，将使它必然成为显示芯片市场中不可轻视的力量。

我们现在已经有太多的选择：3Dfx的Voodoo 2 3D专用芯片、Nvidia的RIVA 128及其2代、3D Labs的Permedia Ⅱ等都是当今十分优秀的产品，i740的出现无疑给它们增添了巨大的压力，尤其是后两种全能芯片。i740的性能表现是有目共睹的，但能否取得与之相配的市场业绩，我们都不能保证。Apple公司经历告诉我们，一个产品的兴旺，技术只是其基础，关键还在于市场的认同和第三方厂商的配合。而面对如此多的选择，市场的分流是必然的结果，下一步就看自己的机遇了。对此，且让我们密切关注i740的市场表现以及它的未来发展。

三、Pentium Ⅱ的新主宰：INTEL 82443BX主板控制芯片组

Pentium Ⅱ的名字想必大家不会陌生，这也是不少玩家现在所梦寐以求想要拥有的。但CPU不能离开主板而独立工作，所以要想用Pentium Ⅱ首先要选择一块好的主板，而主板的好坏则主要取决于其所采用的控制芯片组，它负责CPU与外围基础设备（IDE接口、ISA、PCI插槽等）的沟通，并控制着CPU乃至整个主板的运行时钟。因此将主板控制芯片称为CPU的主宰并不过分。

现在供Pentium Ⅱ主板使用的控制芯片是440LX（另有440EX用于代号为Celeron的简化版Pentium Ⅱ），市场的反映还是很不错的，它为Pentium Ⅱ争夺市场立下了不小的功劳。然而随着技术的进步和对CPU运算速度需要的不断提高，440LX早已力不从心了。INTEL很早以前就觉察到了影响Pentium Ⅱ性能发挥的瓶颈，那就是外部主频。当内频达到一定水平后，外频若没有提高，内频再变翻倍其所带来的好处也是微乎其微的。到1999年P7问世之前，Pentium Ⅱ将是INTEL的战略重点。所以，如何最大限度地发挥Pentium Ⅱ的威力是当前的要务所在，而关键部位就在于主板控制芯片，这可以说就是440BX芯片组诞生的原因，也是其最大的卖点——100MHz的外部主频。虽然SiS与Via都推出了100MHz的主板控制芯片组（SiS 5591/5595和Apollo VP3/MVP3），但都是基于Socket 7主板，也就是只针对Pentium Like系列。440BX的面市则宣布了Pentium Ⅱ CPU 100MHz外频时代的到来，可以说意义重大。下面就让我们一起看看440BX芯片组的真实面目。

（一）外观变化不大，南桥芯片可与440LX相同

与440LX一样，440BX芯片组由两个芯片组成，分别是北桥芯片FW82443BX和南桥芯片FW82371EB（简称PⅡX4E）或老的FW82371AB（简称PⅡX4，与440LX的南桥芯片相同）。440BX芯片在外观上与440LX极为相似，面积同为3.5×3.5CM，每个方向可容纳26只脚管（理论数量为26×26=676只），实际脚管数量为492，这与440LX相同，并同是采用BGA封装。

从可使用与440LX相同的南桥芯片这一点可以看出，440BX在负责IDE传输、ISA与PCI插槽、USB等外围装置方面没有本质的变化。FW82371EB只是增加了支持100MHz外频的一些必要特性，而以前人们所担心的PCI要上50MHz其实是多余的，当达到100MHz时440BX将PCI的工作频率限定为外频的1/3。我想INTEL必然知道现在没有几个外设能跟上这个速度，所以才做此安排。因此440BX芯片组的最大改进在于北桥芯片也就是FW82443BX。

（二）提供了100与66MHz双外频，新的DRAM控制器

440BX具有66与100MHz两种外部工作频率，这为与代号为Deschutes的新型Pentium Ⅱ配合提供了多种组合方案。比如针对时钟频率为300MHz的Pentium Ⅱ，它可以采用66×4.5和100×3两种工作模式，但在100的模式下可提升440BX对CPU和440BX对RAM间的数据传输速度，这可让用户自己选择、掌握。

另外，440BX采用了全新的DRAM控制器，突破了440LX对内存最大为256Mb的限制，最高可到1024Mb。不过INTEL强烈要求440BX的用户使用高速度的SDRAM（下文有详细介绍），这样才能发挥100MHz的优势，否则只能使用66MHz外频。此外，440BX将内存的存储周期从440LX的X-1-1-1@166MHz（如5-1-1-1）提升到X-1-1-1@100MHz，理论上提高了33%的效能。

（三）更精确的时钟频率锁定与CPU温度探测

为了保证系统的稳定可靠，必须严格保证时钟频率的精确性。为此，NTEL使用了两个脉冲发生器—CK100（Clock Generator-100MHZ 100MHz时钟产生器）和CKBF（Clock Generator Buffer时钟缓冲器），前者负责产生精确的100MHz的脉冲频率输入440BX，440BX再由此送给CPU、PCI、AGP等部件，同时该脉冲也送入CKBF，后者产生一个反馈信号送回440BX从而构成锁定电路PLL（Phase Link Loop时钟连接环路），从而使得外部频率准确可靠，保证了系统长期稳定的运行。

另外，如果主板上使用MAXIM公司的MAX1617芯片，440BX还可以提供Pentium Ⅱ的温度侦测功能，这也是相当有用的改进。

（四）采用新的电源管理技术，进军便携机市场

440BX芯片组延用了440LX的ACPI技术（Advanced Configuration & Power Inerface 高级能源配置界面），并进行了必要的改进。ACPI是一种由INTEL、Microsoft、TOSHIBA等多家公司共同开发的通过OS而不是BIOS来管理能源的技术，它要求主板控制芯片和其他I/O芯片与OS建立标准的联系通道，让后者可以通过使用MSPS（Momentary Soft Power Switch 瞬间软能源开关）来管理能源，但这必须在ATX结构主板上才能实现。ACPI的最大好处之一就是"On Now"，这个功能允许你马上回到上一次关机前的工作画面，而不用重新开机。在440BX芯片中除完整地继承了ACPI的所有功能外还加强了专为便携机准备的能源管理设计——Mobile，这个功能将全面配合便携式电脑对能源管理的苛刻要求，为Pentium Ⅱ的笔记本电脑的出现提供良好的条件。然而，有专家认为440BX对笔记本电脑来说还只是初步的设计，因为它的散热问题一直困扰着笔记本电脑厂商，所以440BX用于笔记本电脑的潜力并不大，最有可能的是以它为基础再发展Pentium Ⅱ笔记本电脑的专用芯片。虽然如此，但440BX毕竟开了一个好头，现在已有Pentium Ⅱ笔记本电脑上市，今后肯定将有使用100MHz外频的机型出现，那时就有440BX的用武之地了。

为了让大家更全面地了解440BX芯片组，下面笔者列出了它的基本技术资料，以供参考（见表2）：

与440LX相比，我们能看出其最大的改进就是外部工作频率的提升与最大内存容量的增加，并且完全具备了AGP 2×的功能。虽然改进不多，但就这些关键的改进使得采用Pentium Ⅱ的电脑性能有了较大的提高。如果你使用300或更高时钟频率的Pentium Ⅱ，选择440BX是绝对必要的。现在INTEL已经推出了350MHz和400MHz的两款Pentium Ⅱ，它们就是为440BX专门准备的（3.5×100和4×100），所以440BX的出现为Pentium Ⅱ时钟频率的提升打开了外围的大门，其实这也是100MHz对Pentium Ⅱ系统最有意

（表2）

芯片组型号	82443BX(AGPset)
南桥芯片	FW82371AB/FW82731EB (PⅡX4/PⅡX4E)(PCI Set)
封装形式	492脚管BGA封装
外部工作频率	66MHz/100MHz
允许工作频率	66/75/83/103/112/133.3MHz(视主板厂商而定)
支持处理器数量	Pentium Ⅱ X2 (SWP方式)
二级缓存形式	CPU内置控制
内存容量	512MB SDRAM或1024MB EDORAM
EDORAM存取模式	5-2-2-2在66MHz
SDRAM存取模式	5-1-1-1在100MHz
内存ECC功能	支持
IDE控制器	Ultra DMA/33
PCI规格	支持33.3MHz PCI及PCI 2.1(MAX 66MHz)规格
AGP功能	支持66MHz及AGP 2X模式
PCI插槽数量	5个
USB接口数量	2个
电源管理	ACPI/Mobile
消耗功率	3.5W

义的地方，因为Pentium Ⅱ将L2 Cache已经集成到CPU的内部，所以100外频对系统性能的提升并不如在Socket 7平台上那么明显。在最近举行的CeBIT 98展览会上，INTEL还展出了使用200×3.5设计的700MHz的Pentium Ⅱ系统，使用的是INTEL正在开发的200MHz的主板控制芯片组，这意味着离200MHz的控制芯片组的诞生也为时不远了。

四、使用440BX芯片组的主板简介

介绍完440BX基本的特性后，让我们看看使用它的具体的产品。在4月15日（INTEL公布440BX）这一天，几乎所有的主板大厂都发布了自己基于440BX芯片组的产品，可见当前产品更新之快。在此我介绍其中几款优秀的440BX主板。为了便于查看，我将它们的基本数据列于本文的附表，不过表中的某些主板在国内尚无代理。

这里需要注意的是由于表中的产品可能还处在不断改良中，故实际产品的配置和技术资料可能与表中所列的有出入，因此表中的数据仅供参考。另外表中的LDCM一项是LANDesk Client Manager（局部平台客户管理）的英文简写。这是INTEL公司制定的一个技术规范，旨在对主板的关键部件（也就是“局部平台”的含义）进行统一的监测，如CPU的即时温度、外部和内部工作电压、风扇的转速等等。

除了附表中所列出的九个产品外还有一些是双CPU插槽或在主板上集成有Ultra/Wide SCSI接口的型号，如皇朝的UDB-AS、艾威的DBS100、QDI的Brilliant Ⅳ以及辉煌和MP-686ABX/S等。这是针对高级用户和PC工作站的主板，但基本配置变化不大，对于大众用户实在没有使用的必要，在此就不作介绍了。

五、使用440BX主板要注意的问题

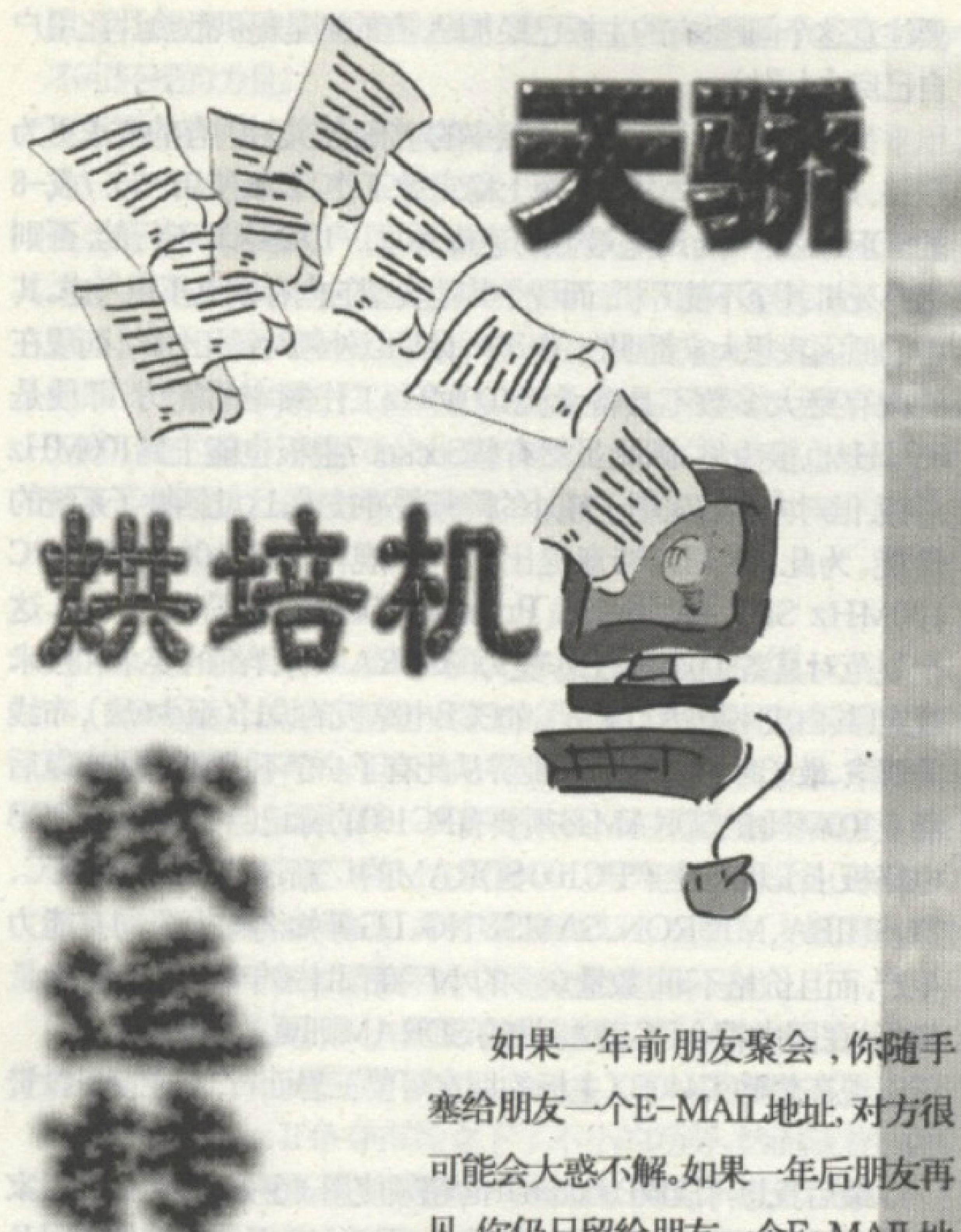
440BX将PENTIUM Ⅱ主板的外频提高到了100MHz，这是非常可喜的，但它属于新的换代产品，因此在实际使用中还要满足一些要求，否则将事与愿违。现在我就说说使用440BX主板需要注意哪些事项。

由于工作频率提升至100MHz，使其消耗的功率增加，当与其他外设相互作用后，440BX将会产生比440LX更高的热量，因此INTEL要求主板厂商必须在440BX芯片上加贴专用的散热片（440LX只是建议加贴），以保证芯片的稳定工作，这也是今后让Pentium Ⅱ笔记本厂商感到头疼的问题。所以在购买440BX主板时要注意这个问题（有的主板已经加贴，有的则是提供散热片让用户自己回去加贴）。

另一方面，由于外部工作频率的增高，使其对内存的要求更为严格。如果想在100MHz外频上稳定地工作，必须使用-6、-7或-8的SDRAM，-8（8ns）是最低的速度要求，-10是绝对不行的，否则极易死机甚至不能开机，而现今其他类型的内存则更不用考虑。其中的原因我想大家都明白，由于内存是以外频时钟工作的，而现在的内存绝大多数不具备承受100MHz工作频率的能力，即使是83MHz也很少见。因此虽然有些Socket 7主板也能上到100MHz外频，但对内存都采用了额外的降频缓冲技术，这就牺牲了系统的性能。为此，INTEL特意提出了一个规范“PC 100 SPD”（PC 100MHz SDRAM Serial Presence Detect ），简称PC100。这个规范对具备100MHz工作能力的SDRAM有详细的要求和技术规定（其白皮书厚达70多页），如PCB电路板的设计（至少6层），布线的要求、最低时钟频率等等。业界从此有了一个不成文的规定，以后能上100MHz的SDRAM必须要有PC100的标记（一般是印在PCB电路板上）。现在生产PC100 SDRAM的厂商还很少，只有NEC、TOSHIBA、MICRON、SAMSUNG、LG等知名的大公司有能力生产，而且价格不菲，数量众多的小厂商预计98年下半年才能大量供货。在国内符合PC100标准的SDRAM则更是很少见到，所以现在想购买440BX主板的朋友可要三思而行，不能盲目投资哟。

最后我想再谈谈Pentium Ⅱ的超频使用。超频一直是众多玩家长期争论的话题，但对于Pentium Ⅱ，因为440LX单一的外频以及INTEL采用了锁频技术，所以即使是超频发烧友对Pentium Ⅱ的超频也大都持保留的态度。由于440BX可支持最高133.3MHz的外部主频，因此这为Pentium Ⅱ的超频使用提供了可能。不过INTEL为了保证系统的可靠运行，在技术规定中特别要求使用440BX芯片组的主板必须同时使用主频自动侦测与锁定技术（事实上大部厂商都是这么做的），这为超频使用Pentium Ⅱ造成了一些不便（INTEL也向来不主张用户超频使用）。不过主板厂商似乎考虑到了用户的想法，因此在主板的设计中做了一些手脚，比如仍使用跳线设计（附表所列的主板大多是这样），因为Pentium Ⅱ已经内部锁定倍频数，所以通过外部跳线来强行控制倍频数是最常用的方法，而在BIOS中许多厂商则加入了设定外频的项目，这样就可以轻松超频了。在附表的440BX主板介绍中你会发现，许多主板都提供了至少5倍频的设计（最高到8倍），用这些数字乘上它们各自所支持的最高外部主频，就可以从理论上算出它们能超到的最高频。

根据测试，目前的Pentium Ⅱ最高可超到532MHz（使用400MHz Pentium Ⅱ，用133MHz外频×4模式），但能开机的几乎没有，所以虽然还能超到更高但也不用提了。现今最常见的超频方案则是266超到333(83MHz×4)、400(100MHz×4)或233超到350(100×3.5)，虽然也可以超到更高频率但极不稳定，而且超频使用的Pentium Ⅱ由于频率实在太高所以一般都烫得厉害，因此散热工作一定要做好。在另一方面，由于PCI工作频是外频的1/3，所以主板超频也将影响到PCI的性能，比如使用133MHz外频时，PCI的工作频就是43.3MHz，效率当然是高了，但也大大增加了不稳定的因素，现在能跟得上这种速度的板卡能有几个呢？这时就看主板的质量和你所用外设的素质了。总之，440BX的推出为Pentium Ⅱ的超频使用提供了可能，而且可行性非常大，剩下的就靠读者自己去摸索了。



天骄创作室
吴冠军 顾懿

如果一年前朋友聚会，你随手塞给朋友一个E-MAIL地址，对方很可能会大惑不解。如果一年后朋友再见，你仍只留给朋友一个E-MAIL地址，对方没准会笑你落伍。在网络日新月异发展的今天，拥有一个INTERNET帐号已不再是新鲜事，上网也不仅仅是一种时尚，网络化已经成为一种时代的趋势。在电信媒体加书面媒体的年代，绝大多数平凡的人只能成为信息的受众，若要逆向发布自己的信息却是难上加难，甚至根本没有可能。试想电视台、电台及报刊等大众媒体会让每个人任意地成为主角?因此在网络时代到来之前，自由地向社会大众发布信息对于绝大多数的人们来说只是个遥不可及的梦。随着近几年我国经济的腾飞，网络以出乎意料的发展速度"飞"入寻常百姓家。现在我们离梦的实现仅只一步之遥了。在INTERNET上建立自己的HOMEPAGE，不但能够自由地发布自己的信息，更可以结识来自天南地北的朋友，甚至你还可将HOMEPAGE作为记事本，这样无论你到哪里，只要一上网，就能通过自己的HOMEPAGE将一些难记又必备的信息调出来供你阅读。

那么对于普通人来说，学习编写HOMEPAGE究竟难度如何?是否只有专业的网页制作者才能制作出精美的主页?如果是这样的话，那么仍然只有少数人可利用网络发布信息，意义顿失。在这里我们告诉大家，制作HOMEPAGE毋须接受专门的培训，也没有必要死背繁琐的HTML代码，或者硬着头皮学复杂的Java或JavaScript程序。

引领读者轻松地成为网页编写高手，这就是我们撰写这个栏目的初衷。千万别给"烘培机"这三个字吓倒，其实这是网虫们给HOMEPAGE的昵称。以后本栏目将由天骄创作室内负责网页维护的书生和专门从事网页制作的BOSS级人物顾懿执笔，在这里定期为大家揭示HOMEPAGE的制作技巧，使您感到编写网页不比使用WORD难；介绍优秀的Java程序，为您所用；以及讲解精美图像的制作方法，使您精心的制作不亚于艺术作品。我们将力求以最简单明了的方式向大家揭示HOMEPAGE的奥秘，并希望本栏目能成为所有网页爱好者的得力助手。为了配合读者更好地"理论与实践结合"，本栏中提到的所有的小程序以及各类特效都可以在天骄的HOMEPAGE上下载或欣赏实际效果。如果你现在对HOMEPAGE还一无所知，也不用着急，你可以花一到两天的时间到一些介绍HOMEPAGE基础知识的网站上(比如http://www.see.online.sh.cn/CH/Tur)先了解一下HOMEPAGE的基础知识，相信通过一段时间的努力，你定能拥有一个精美的个人主页，一举从以往的"信息受众"枷锁中解脱出来，充分展示自我风采!

制作工具

在本栏目的开篇，我们打算花一些篇幅向大家介绍一下网页的制作工具。因为对于一个非专业的网页编辑者来说，选择一个好的网页制作工具相当的重要。有许多的个人网页是用Netscape制作的，虽然Netscape功能不错，但非常滑稽的是，伴随着Netscape流行起来的一些诸如Frame结构的网页特效，Netscape都不能直接编写，而要用文本编辑器逐字逐行地干手工活，这对业余爱好者来说无疑是极其困难的。那么究竟使用什么样的软件才能既方便地制作网页而又不必死记过多的代码呢?下面我们为各位推荐几款优秀的网页制作工具。

(一)Webexpress

基本上会用Netscape写网页的人都会用这个软件，特别是Netscape不支持的各种<Form>和<Frame>，它都可以直接生成，而不必调用文本编辑器。值得注意的是Webexpress写出的中文网页在Netscape和IE上都能很好地显示，不会出现诸如Netscape的字符忘了设定等问题。使用该软件你可以在几分钟内写出一个十分漂亮的网页。

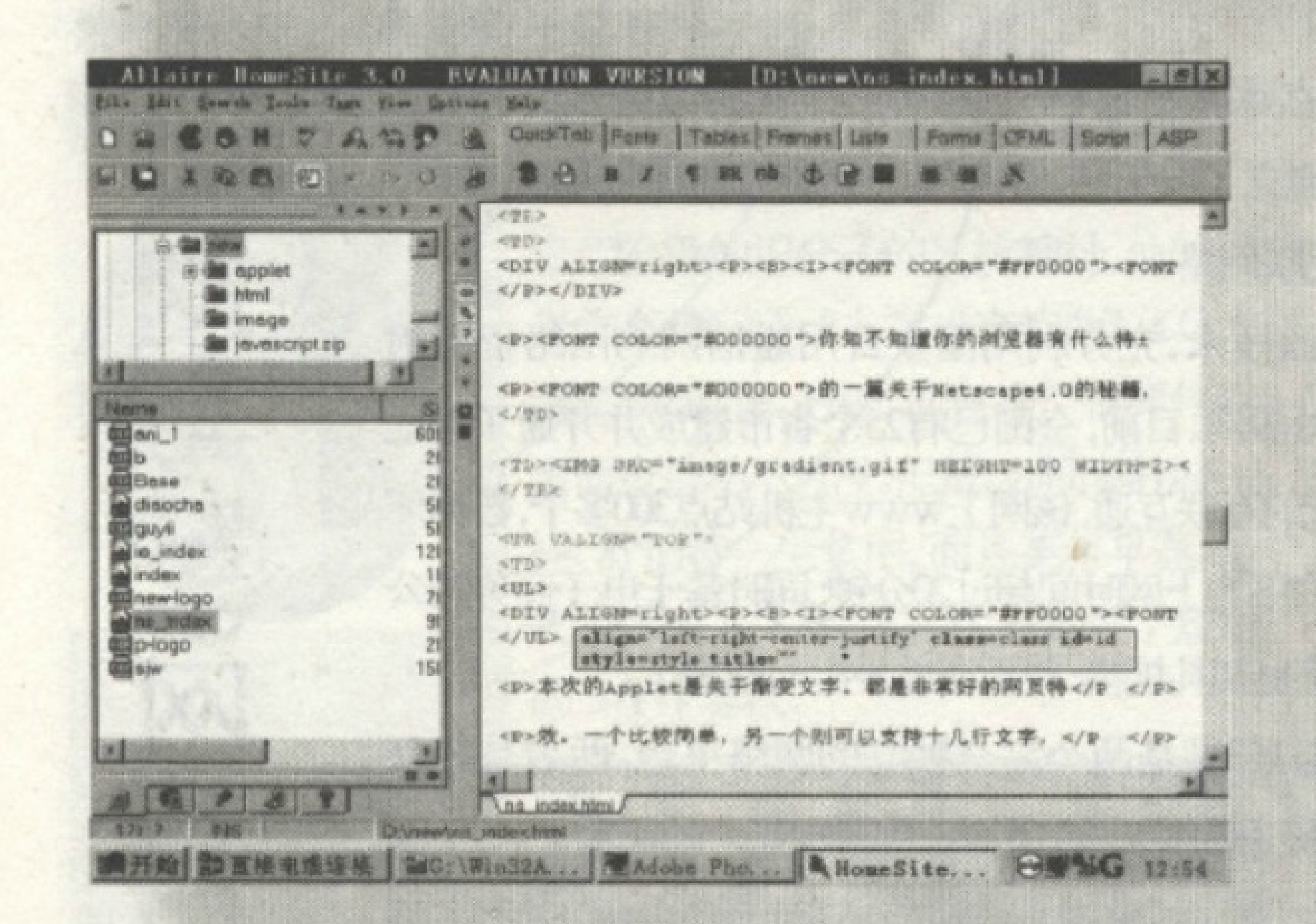
(二)Frontpage

Frontpage是微软公司进军Web界的力作。它不仅可以作为网页编辑器，更能管理站点，是一个将编辑、管理和出版集成在一起的Web工具软件。Frontpage的特点就在于简单易用，它拥有良

好的用户界面和亲切的Office风格，并采用了所见即所得的方式。从而使得网页制作就如同用Word排版一样的容易。它的主题式样更能让你轻松创建出界面统一的Web站点，就象有一个资深美工为你特别设计过一样。它支持JavaApplet、JavaScript和ActiveX、VBScript，也有直接写<form>和<frame>的功能。微软还称它支持最新的DHTML（动态HTML）和CCS(级联表单)。如果你不愿记过多的HTML代码或使用繁琐的JavaScript而又想拥有一个专业级的网页的话，Frontpage将是最好的选择。

（三）HomeSite

HomeSite不同于上面的软件。它的特点是直接编写代码，而不象Frontpage和Webexpress那一类所见即所得的网页编辑软件。它需要用户熟悉各种网页标签，但新版的Homesite绝对不会让你不知所措。它提供各种各样的标签，且完全支持HTML4.0标准。



值得一提的还有它的浮标功能，当你把MOUSE指向一个写好的标签时，浮标里会出现这个标签可以使用的各种属性。所以用HomeSite写网页的时候，你根本不用查语法书！这无疑是广大网页爱好者的福音。同样的，它也支持<form>、<frame>、JavaApplet、JavaScript、ActiveX、VBScript和DHTML。唯一美中不足的是，HomeSite对中文的支持有一些问题，常常把你写的汉字一分为二。但总的来说，如果你想使用一些特殊的技术来提高网页质量的话，HomeSite是一个很好的帮手。

JAVA咖啡香

对于Java的大名，或许你早已经如雷贯耳了。这个新兴的语言以其强大的平台无关性逐渐成为业界神话。用它你可以写各种各样的程序，包括操作系统、应用程序。但在Java成为国际标准之前，它目前最大的应用是为网页添加各种特效。这种应用被称为：JavaApplet（Java小程序）。有了Java小程序，你可以让页面上出现满天烟火或波光粼粼的水纹倒影，甚至可以让你的页面随着MOUSE指针上下飞舞。用了Applet的页面不再是文字图形的简单组合，而是制作者个性的体现！而且Java小程序实际上不需要你具备任何的编程知识。因为在INTERNET上已经有无数写好的小程序供你调用，你只要把编译好的小程序（CLASS文件）下载到本地硬盘，然后按照提示将引用方法加入你的HTML文件里，就可以欣赏到Java超凡脱俗的表演了。真的很简单哦！不信？往下看呀！

（一）镜湖倒影

第一个要介绍的是现今最流行的小程序—LAKE.CLASS。它会在你给定的一副图形下面产生粼粼波光，看上去就象水中倒影一样，还会动哦。你要做的只是去天骄的网站把这个CLASS文件下载到你的硬盘，并将它存到你的HTML目录下，然后在你的HTML文件里加上这几句话：

```
<APPLET code="Lake" border=10 width=200 height=120>
<PARAM name="image" value="sunset.gif">
</APPLET>
```

其中applet标签是说明此applet的名字，一般是这个class的文件名字。第二行内的SUNSET.GIF就是你指定的图形，你可以通过改变height、width、border来分别调整图像的长、宽以及边框的宽度。记得换上你自己的图形并把它放在HTML目录下。不同的图形会有不同的效果，一试便知，看上去挺简单的吧。

（二）烟火盛世

该程序将在你的页面上产生烟火动画的效果，同时还有"咚、咚"的声音。同样地，去天骄主页上下载FIREWORK.ZIP文件，里面包括FIREWORK.CLASS和产生爆炸效果的声音文件。解开后，请放在你的HTML目录下。然后在HTML文件里写入如下代码：

<APPLET CODE="Firework.class" WIDTH="399" HEIGHT="349"></P>

（注释：产生长宽为399，349的烟火效果，代码的名字是"Firework.class"）

<PARAM NAME="AnimationSpeed" VALUE="50">

（注释：通过改变value的值，你可以调节放烟火的速度）

<PARAM NAME="RocketSoundtrack" VALUE="fire.au">

（注释：指定你所使用的声音文件，此处的fire.au即为所用的声音文件名）

<PARAM NAME="RocketStyleVariability" VALUE="10">

（注释：通过改变value的值，你可以调节烟火变化的颜色数目）

<PARAM NAME="MaxRocketNumber" VALUE="9">

（注释：指定同时可产生的最大烟火数）

<PARAM NAME="MaxRocketExplosionEnergy"

```
VALUE="850">
(注释:设定烟火的爆炸能量(越大越厉害))
<PARAM NAME="MaxRocketPatchNumber"
VALUE="90">
(注释:设定每朵烟火的"花瓣"数)
<PARAM NAME="MaxRocketPatchLength"
VALUE="68">
(注释:设定每朵烟火"花瓣"的长度)
<PARAM NAME="Gravity" VALUE="400">
(注释:设定重力的大小,可改变烟火落下的速度)
</APPLET>
```

OK,你的页面上开始放烟火欢迎你的客人了。多么神奇的Java啊!

好了,本次小店初开,大量"精品新品"尚未到达,这次就到此为止。各位如想弄到最好的东东,记得下次请早。再见!本店的售后服务热线是tianjiao@online.sh.cn或guyii@online.sh.cn,有问题的话,放"妹儿"过来吧。:-)

★请参阅天骄HOMEPAGE:
www.see.online.sh.cn/tianjiao

花开两朵 各表一枝

——163网与169网的异同

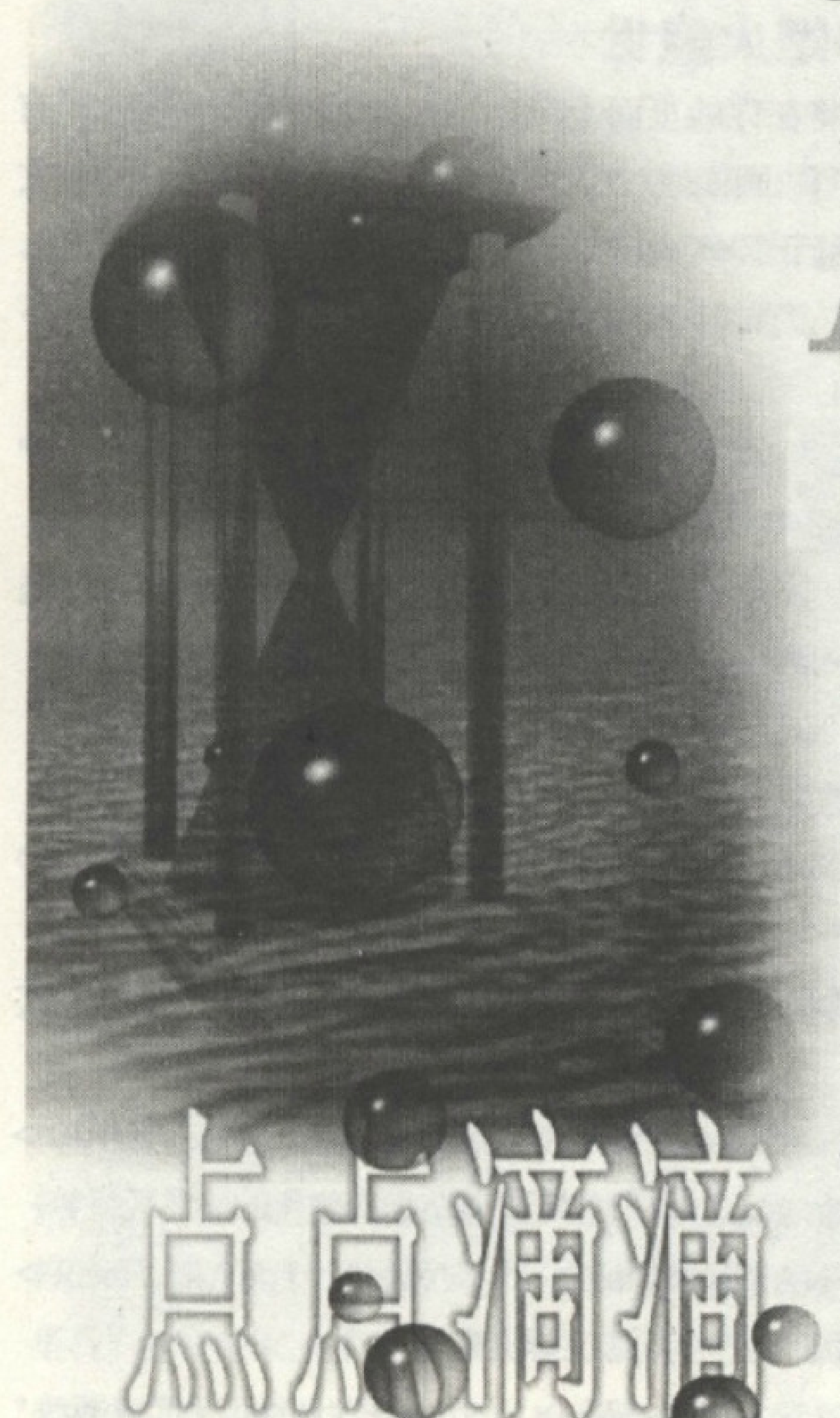
哈尔滨 杨宇宏

什么是163网和169网?二者之间有什么关系呢?很多人对此还存在着模糊的认识。163网即中国公用计算机互联网(CHINANET),该网络由邮电部建设经营,是我国四大计算机互联网之一,是Internet在中国的接入部分。其用户特服接入号为163,故称163网。1994年3月,北京和上海两个节点建成开通,揭开了163网全面建设的序幕。到1997年底,163网已在全国所有省会及15个省的近200个地市级以上城市建立了骨干网、接入网,全网已开通拨号端口的总带宽大于12Mbps,成为国内覆盖最广、速率最高、用户最多的计算机互联网络。

而169网是指邮电部于1997年投资经营,采用Internet/Intranet技术、充分利用国家公用通信网的网络资源组建的中国公众多媒体通信网。该网络的特服接入号码为169,故又称169网。目前,全国已有25个省市建成并开通了本地多媒体平台,并实现了彼此的互联互通,该网上www主机站点300多个,数据库总达700多个,用户平均上网时间超过20分钟;同时基于电子商务的公共服务系统也初具规模,并正在逐步走向商用化。

169网与163网是两个完全独立的网络平台,两者是相互补充、相互促进的关系,以适应不同层次用户的需求。

首先,二者的业务定位不同。163网面向中国ISP和主要是具有英文水平的用户群,而169网是一个面向中国公众、具有中国特色以中文为主体的多媒体信息服务网,它面向中文信息服务,内容提供者(ICP)、政府机关、企业提供国内信息服务。其次,169网采用独立于163网的建网方案,169网的地址也采用独立于Internet网的编址系统。这样,邮电部门便可以对网络安全和信息安全进行有效地控制和管理。同时,由于169网采用自定义编址系统,解决了因Internet网IP地址资源紧张而难以满足业务发展需求的问题。另外169网上对Internet开放的站点将采用双重地址。最后,169网根据有关管理规定和实际需要,可以通过163网和Internet网相联,也可以与其它有关国际信息网络互联。169网在各省会多媒体台与163网通过网关实现互联,在网关上通过对域名和地址进行翻译或映射实现互通。网关使用的合法IP地址从各省163网的IP地址中分配。任何163网的用户都是169网用户,但169网的用户却不一定是163网的用户。



国外Internet用户可以查询169网对外公开发布的某些站点的信息,经过授权通过网关访问169网中的受控信息和计费信息。

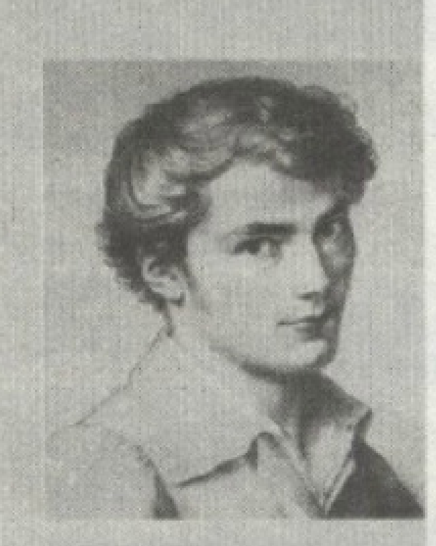




北京　河川

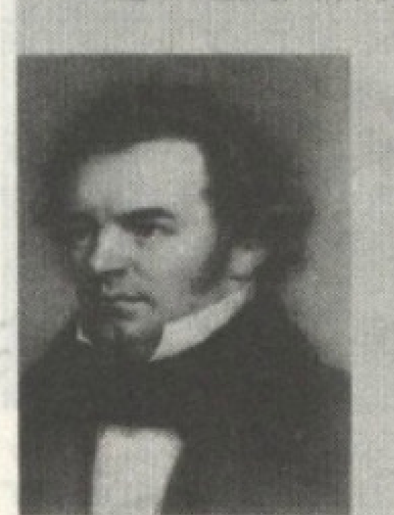
1797年1月31日，刚刚降临世上的舒伯特即被战争的乌云所笼罩。维也纳，这座美丽而又不屈的城市，它抵御了土尔其人的侵略，却没能阻止拿破仑的进攻。尽管音乐之都维也纳遭受到了这位法国独裁者的破坏，但是，舒伯特并没有与音乐隔离，他是在音乐的熏陶中成长起来的，因为他的家庭可以说是音乐之家。舒伯特被誉为音乐诗人，这是因为他用带有新浪漫主义色彩的音乐，反映了当时在梅特涅执政时期的欧洲资产阶级知识分子的反抗精神，他的代表作有《魔王》、《未完成交响曲》、《C大调交响曲》等。另外，他在推广钢琴伴奏方面也是功不可没。但是，如同莫扎特一样，舒伯特一生贫困，而且英年早逝，他死于1828年，其人生只走过了短短的31个春秋。

说了这么半天，笔者还没有说这张光盘呢，其实这张光盘与《莫扎特之旅》相差无几，也是有8章，因为它们都是微软HOME系列的成员。不过还是有些不同，下面笔者就慢慢道来。



1．A Word From the Author

这里是美国著名评论家的介绍，你可以来这里练练英文水平。





2．Pocket Audio Guide

美妙动听的音乐从这里响起，你可以从每个乐章的各个小节开始欣赏，一共有五个乐章，够你听的吧。

3．Die Forelle

此曲单独成为一章，当你进入之后，可以一边了解此曲创作的过程，一边欣赏美妙动听的歌曲，之后，你就会明白为什么它会成为单独的一章。



4．Close Reading

里面又分为5个单元，详细地介绍了乐曲各章之间的联系、各章所用的技巧以及各章所要表现的内容。当然也是视听一体的。

5．A Classical Background

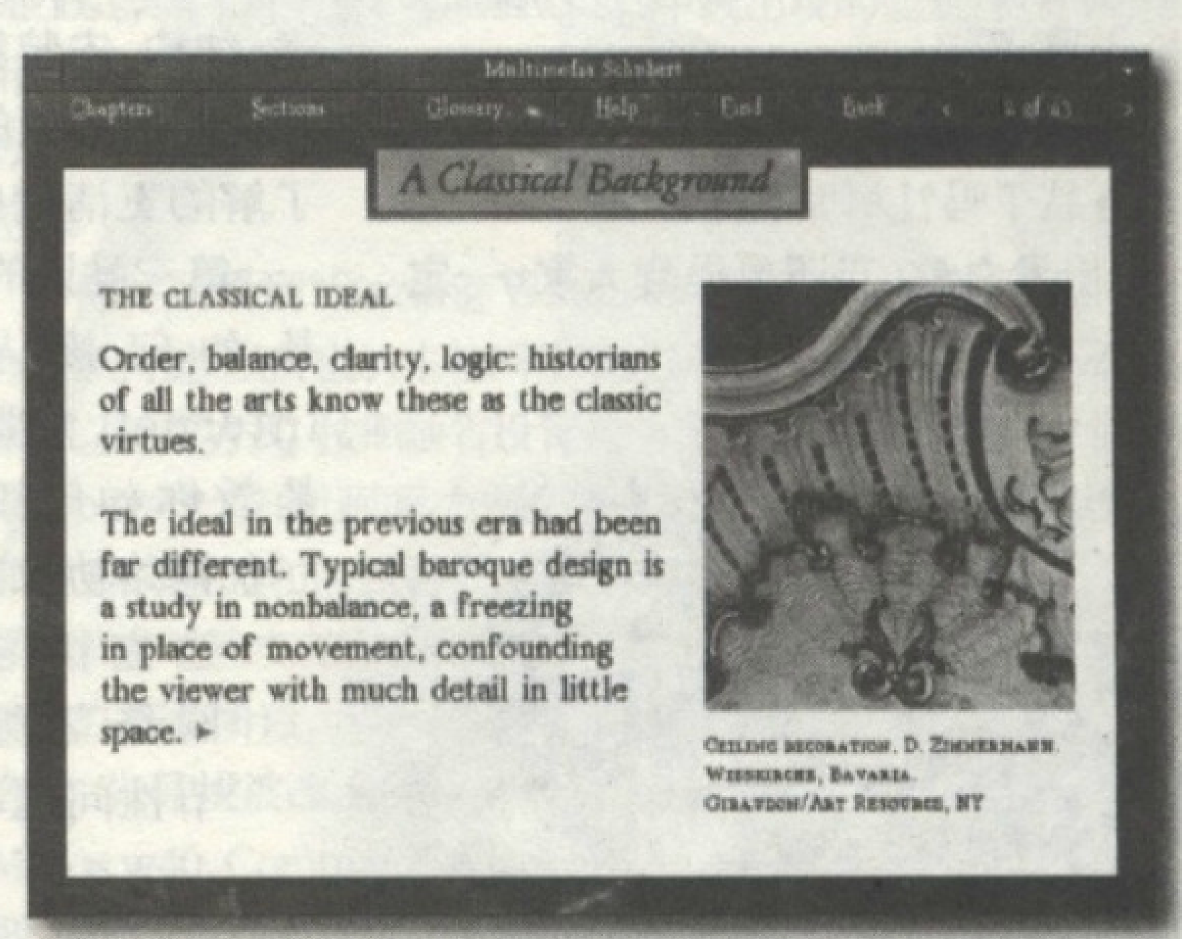
这里是一些“基础”知识，分成4个单元，让你在了解舒伯特的同时，也了解一下古典艺术。

6．Inside Schubert

这里才是整张光盘的重点，舒伯特的一生尽在其中，有文字说明还有配图，让你来一次时光倒流，可千万别回不来啊！

7．Bibliography

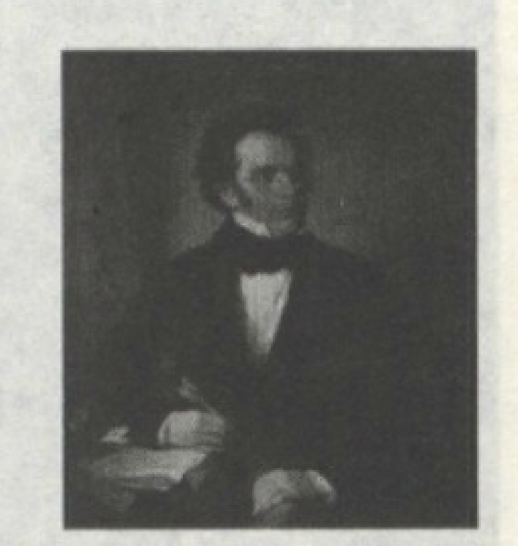
佛朗茨．舒伯特的其它经历，以4个单元的形式予正文以补充。



8．The Trout Game

原来微软预意染指游戏界的野心在这里就已体现了出来。不过这回游戏的设计比之《莫扎特之旅》中的设计更有趣。至于窗口上的控制菜单与《莫扎特之旅》一模一样，看来是一个平台开发出来的，所以笔者就不再具体说明，以免有抄袭嫌疑，若有疑问请看《大众软件》1998年第2期（广告！？）。

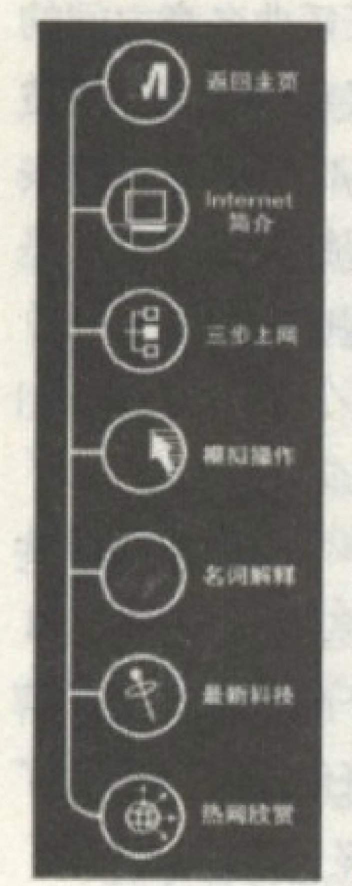
总体来说，《音乐诗人舒伯特》在体现古典的同时，也洋溢着现代的气息（象动感十足的按钮），毕竟用光盘技术来展现历史就是一种进步。



FRANZ SCHUBERT.
SCHUBERT MUSEUM, VIENNA.
ERICH LESSING/ART RESOURCE, NY

天罗地网 Internet All In One

北京　未名



现如今上网成了时髦的事，但同时又有很多朋友说不知怎样才能上网。我想北京光年科技有限公司出品的《天罗地网》可以帮助你，一张光盘配上一厚本印刷精美的说明书，一定能成为你畅游网上的好伴侣！正如编者在说明书前言中写到的："恭喜你，就要开始网上的旅程了。这并不是一条荆棘丛生的路，因为你不需要了解在Internet背后复杂的科学原理，你不需要懂得TCP/IP，也不需要去翻那些大16开的厚厚的学术著作。有一台电脑，一台调制解调器，一根电话线，一个上网帐号，再加上这本精美的指南，你便可以轻松上路了。"

好了，准备好上面要求的那几件必备品了吗？Let's go!

出发之前，我还要提醒大家：一定要将说明书和光盘配套使用才能取得良好的效果。

下面是我们的第一站：Internet概述（对应光盘主界面第二选项）。包括Internet是怎样工作的；Internet上的电脑如何定位；Internet上使用的语言是什么；Internet能为我们做什么。简单地介绍了Internet的基本概念、工作流程及常见的网络服务等。上网之前，这部分应该好好看一看。

第二站是调制解调器，在这里介绍了关于调制解调器工作原理、分类、结构、安装和调试等等知识。"猫"是上网所必须的，你说应不应该把它了解的更清楚些呢？

第三站讲的是如何接入Internet，主要是教你如何添加网络协议、建立拨号网络等细节性问题。

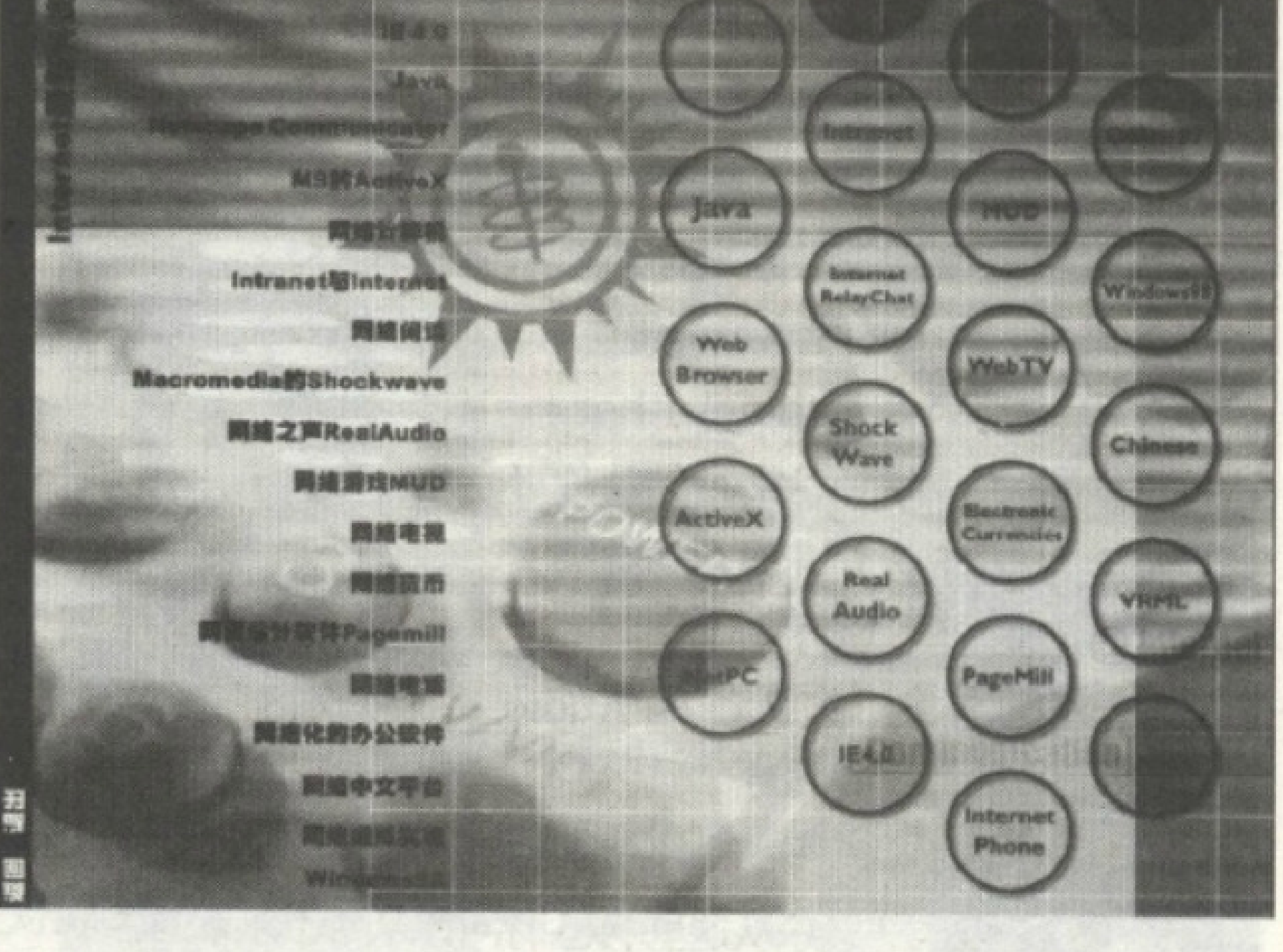


第二、三两部分对应光盘中的"三步上网"。

在第四站我们进入网上实战。对应光盘中的模拟操作，在这一部分的最开始介绍的是NetscapeCommunicator 4，是经授权与《天罗地网》捆绑销售的；中国人上网，中文输入不可少，《天罗地网》光盘中还奉送了RichWin97 for Internet，在说明书中也有详细的使用介绍。接下来介绍的对于上网的人来说可能是最重要的，基本涵盖了我们现在对网络的主要应用，包括网络搜索、自己动手作网页、电子函件、新闻讨论组及FTP文件下载等等。

第五站叫做网上流行风确实是名副其实的，这里介绍的都是时下网上最时髦的东西，包括上网打电话、网络广播、网上结缘、虚拟现实、视讯会议、在线游戏及网络商业等。这部分可以参照光盘上的名词解释和最新科技。

第六站是网上揽胜，这里提供了许多有用的网址，非常全面，有需要就去查一查。网址都是按类别排列的，查询起来很方便。在光盘的热网欣赏中还给出了很多网址的图形界面。



在附录里，给出了Internet Explorer 4.0的简单介绍，还有ISP服务商一览表等。

总体来说，《天罗地网》的知识介绍的都比较浅显，但非常全面，适合于初学者。最后祝愿大家真的能向《天罗地网》广告词中说的那样"天罗地网我拥有，网上逍遥自在游"。



Windows 95启动探析

山东　张永

Windows 95是一个划时代的操作系统,其强大的功能与优美的界面倍受用户青睐。Windows 95正成为新一代的主流操作系统,研究它的启动就是在探究成千上万台计算机是如何开始工作的。

Windows 95 的启动过程要比以往的MS－DOS复杂的多。先让我们来做一个试验:若您正在使用Windows 95,请在资源管理器中或MS－DOS方式下把C盘根目录中的Io.sys文件(注意它具有只读、系统和隐藏属性)改名为Winboot.sys,然后使计算机重新启动,结果怎样呢?结果是机器顺利启动!去找一下刚才被您改动过的文件它还在不在?您会惊奇地发现它已恢复了其原名Io.sys。如果上述实验是将Msdos. sys改名为Msdos.w40,然后重新启动机器,也将看到Windows 95 正常启动,并且把 Msdos. w40 改回了其原名 Msdos. sys 。这个尝试使我们发现了一个秘密:Windows 95容许其操作系统文件有两种不同的名字,并且在其启动过程中自动进行改名操作。

下面,还是让我们仔细探究一番Windows 95那神秘的启动过程:

机器加电自检完毕后,系统显示BIOS版本、内存及其它有关信息,接着在启动盘(可以是软盘也可以是硬盘,下文中假定为硬盘C)根目录上寻找 Io. sys 或 Winboot.sys,如果这两个文件都不存在,则引导失败并在屏幕上给出没有系统盘的信息;如果找到了,则由Windows 95的Io.sys或Winboot.sys 接过引导控制权,访问系统的引导配置文件Msdos.sys或Msdos.w40,按Msdos.sys的内容中指定的方式引导。假若C盘根目录中不存在Msdos.sys,系统就只引导到MS－DOS 7.0 命令提示符(实模式)状态。当找到并读取了Msdos .sys之后,Windows 95的Io.sys就有了足够多的启动信息,要开始它的启动航程了,这时它就在屏幕上给出准备就绪的信息"Starting Windows 95..."。

屏幕上给出这一信息,是在等待用户对启动过程进行干预,其缺省有效等待时间是2秒,这期间用户可以通过键盘操作阻止它的缺省启动进程,以实现对引导方式的控制。

您可能非常关注:这个短暂的等待时间是否可以改变?

答案是肯定的,在Windows 95 中,Msdos. sys 是一个可由用户编辑的文本文件,其作用是确定Windows 95启动的系统配置,在Msdos.sys中的[Options]节中设置变量BootDelay=n可以使显示"Starting Windows 95..."的时间变为n秒,n甚至可以取为零,n的值为零意味着在启动时屏幕上不显示这一提示信息。

利用Windows 95中提供的Edit.com或其它二进制编辑软件打开 Io.sys,在其中查找BootDelay,可看到BootDelay以及许多其它配置变量,这些配置变量的取值确定了Windows 95启动方式。对于新安装Windows 95,这些变量中只有极个别的出现在Msdos.sys中,对于那些在Msdos.sys中没出现的变量,Io.sys均使用它们的缺省值启动Windows 95。用户可以通过编辑Msdos.sys对上述配置变量的取值进行设置,以实现对Windows 95的启动控制。

假定在看到"Starting Windows 95..."这一信息后,用户没有按任何键,以前也从未编辑修改过Msdos.sys中的内容,那么,机器将以正常方式,按照缺省设置启动。首先读取并显示位图文件c\Logo.sys作为开机画面,如果C盘根目录中没有这一文件,就播放那缺省的蓝天和白云衬托下的动画式Windows 95徽标,在这样的背景下继续启动进程。

在开始阶段,Windows 95 的引导系统要更换有关文件的名字,先寻找被改名的Windows 95的系统文件Winboot.sys、Msdos.w40、Command.w40,如果找不到它们,则无需换名,否则,说明上次关机前机器中是在运行旧版本的MS－DOS,此时C盘根目录中必有旧版本MS－DOS的系统文件Io.sys和Msdos.sys以及命令解释器 Command.com,于是就把它们改名为 *.dos,如果存在Config.sys 和 Autoexec.bat,也将它们的扩展名改为dos。然后,把Winboot.sys、Msdos.w40、Command.w40依次改名为Io.sys、Msdos.sys、Command. com ,如果存在 Config. w40 和Autoexec.w40,则将它们依次改为Config.sys和Autoexec.bat。

扩展名W40向我们暗示,Windows 95 仍承认它在Windows 家族中版本号应为Windows version 4.00,事实上,在Windows 95的命令提示符下,用 DOS 应用程序获取的Windows 95版本号为MS－DOS7.00(INT21h的功能30h和330h都返回7),用DEBUG察硬盘引导记录可见到MSWIN4.0。

如果您使用了压缩硬盘,Windows 95 的 Io. sys 会加

载磁盘空间管理驱动程序Drvspace.bin,为磁盘压缩提供内部支持。Windows 95 下的磁盘空间管理程序 DriveSpace与MS－DOS下的DoubleSpace(MS － DOS6.00和6.20中)和DriveSpace(MS－DOS6.22中)磁盘压缩相兼容。这一步操作是Windows 95的缺省设置,自MS－DOS版本6以来均自动加载,以便能识别用DoubleSpace或DriveSpace压缩过的磁盘,使得用压缩盘的感觉与用其它盘一样。想要阻止这一缺省操作,只需在Msdos.sys中的[Options]节中加入DblSpace=0和DrvSpace=0即可。

紧接着,Windows 95的Io.sys要处理注册表中配置的设置值,打开Windows 95文件夹下的系统中心注册文件System.dat和User.dat,对系统的配置信息进行注册,并为这两个隐藏文件以da0为扩展名保存它们的备份。注册表是Windows 95系统的一个极为重要的数据库,Windows 95利用它来管理所有的硬件和软件设置,在Windows 95第一次安装运行时,就在C盘根目录上以System.1st为名对System.dat作了一原始备份。

在此之后,Windows 95的Io.sys要打开CONFIG设备,装载通常的DOS设备驱动程序,例如CON、AUX、PRN、CLOCK等。CONFIG是Io.sys的一部分,是即插即用配置管理中的实模式部分(保护模式部分在称做CONFIGMG的VxD中),它与即插即用配置管理器(CONFIGMG VxD)一起工作。Windows 95是从底层设计上来支持即插即用的,用户不再需要手工设置跳线开关来重定向IRQ、DMA通道或I/O端口地址,只需将新设备插入PC机,Windows95会自动调整新的配置,免除了以往安装新硬件时所需的操作技巧及遇到的烦恼。

下一步是寻找并执行Config.sys。如果C盘根目录中有Config.sys文件,Windows 95的Io.sys要对该文件中所标识的实模式驱动程序逐一进行加载。而事实上,Config.sys文件对Windows 95并非必要。如果C盘根目录中没有Config.sys文件,或者Config.sys文件中没全部装载内存管理设备驱动程序HIMEM.SYS、文件管理系统驱动程序IFSHLP.SYS和版本兼容设备驱动程序SETVER.EXE,Io.sys将按照Msdos.sys的[Paths]中给出的Windows 95文件所在路径自动装载它们(阻止这一缺省操作的方法是在Config.sys中加入Dos=NoAuto)。IFSHLP.SYS是一个实模式DOS设备驱动程序,是Windows 95文件系统的关键部分,如果文件系统管理器找不到IFSHLP,IFSMgr就会发出信息:“可装载文件系统(IFSMgr—the Microsoft Installable File System Manager)找不到帮助驱动程序,请确认IFSHLP.SYS已被安装”。

接下来是读取并执行Autoexec.bat。自动批处理文件Autoexec.bat对Windows 95也不再必要。作为实验,您可以分别或者一起将您的Config.sys和Autoexec.bat改为其它的名字,让机器重新启动,观察一下结果如何?Windows 95在无Config.sys和Autoexec.bat的情况下启动时,是不是把您想在Config.sys和Autoexec.bat中所做的工作,都替您代劳了呢?尽管事实上并非如此,比如由Config.sys中Emm386.exe创建的上位内存块和Autoexec.bat的Path所提供的自动搜索路径就得不到,可是,您在上述两个文件中为启动Windows及PC机硬件资源所做的一切设置,Windows 95都自动进行了,Windows 95启动时自动检测硬件,并为每个相关设备安装配置了32位的保护模式驱动程序(这一点适合绝大多数微机的绝大多数硬件,当您的微机中有Windows 95不能识别的硬件时就属例外)。

从MS－DOS6.0开始,系统启动时就自动建立环境变量PROMPT=pg,因此我们所看到的DOS提示符是C:\>而不是C>,就是说不再需要用户在Autoexec.bat中加入PROMPT=pg这一命令行了。作为MS－DOS6.22升级的Windows 95当然保持这一好的特性。不仅如此,Windows 95系统还自动进行了环境变量COMSPEC的设置,那就是Windows 95文件夹下的Command.com。另外,还自动设置了搜索路径环境变量PATH和存放临时文件的环境变量TEMP和TMP,把PATH设置成为Windows 95文件夹及其存放外部命令的Command子文件夹,而这些盘符、路径信息正是由Msdos.sys中[Paths]节的内容提供的。

对于系统中有Autoexec.bat文件的情形,Io.sys为运行Autoexec.bat的命令需要首先装载Windows 95的DOS命令解释器Command.com。为弄清这一点,让我们再来做一个试验:请准备好一张Windows 95应急启动软盘,然后把Windows 95文件夹下的Command.com文件改名,比如改为Command.coo,也把C盘根目录中的Command.com同样改之,改完后让机器重新启动,注所发生的情况:PC机在执行完Config.sys后,由于找不到Command.com而停止在那里,这时将软盘插入A驱动器,键入a:\command.com回车,机器就启动起来了。取出A盘后,把C盘根目录中的Autoexec.bat改名,比如改为Autoexec.baa,然后再一次让机器重新启动,您会看到这种情况下能顺畅地进入Windows 95的图形化用户桌面(建议最后别忘记把上述被重命名的文件改回它们的原名)。上面的实验揭示了一个十分重要的事实:Windows 95使用Command.com的条件是Autoexec.bat的执行,即如果C盘根目录中没有Autoexec.bat,则Windows 95启动时不装载Command.com。可见,Windows 95不再依靠Command.com!这是Windows 95根本上不同于Windows 3.x的突出表现。

下面就到了加载Win.com的时候了。自动执行Win.com是Windows 95一个重要技术特征,Windows 95中的Win.com文件是一个小程序(22KB),它只有Windows3.x中的Win.com一半大,其作用是载入虚拟设备驱动程序Vmm32.vxd。在前面装载完Config.sys和Autoexec.bat中所标识的实模式驱动程序及TSR程序基础上,Windows 95就开始加载保护模式的操作系统部件。Vmm32.vxd是一个32位的保护模式的设备驱动程序,它管理着诸如硬件设备或已安装的软件等系统资源。其中,VMM(Virtual Machine Manager)是32位保护模式操作系统,它的主要任务是创建、运行、监视和终止虚拟机。VxD的意思是指一个通常的虚拟设备驱动程序,x代表设备驱动程序的类型。例如,显示设备的驱动程序称为VDD,计时设备的虚拟设备驱

动程序称为VTD，打印设备的虚拟设备驱动程序称为VPD等等。基于Windows 的保护模式驱动程序加载完毕后，就替代相应的实模式驱动程序，即由保护模式完成所有I/O操作而不再调用实模式驱动程序。

至此，Windows 95的Io.sys完成了它的启动使命，把一个全新的Windows 95图形化工作桌面展现在您面前。

文件管理系统规格一览

北京　赵效民

在一个可以使用的磁盘中，文件管理系统的作用是至关重要的。没有它，电脑将找不到目标文件或目录，从而根本无法启动电脑。形象点说，文件管理系统是磁盘的生命线，如果它被破坏，整个磁盘就如同报废一样。

文件管理系统到底是什么呢?其实它只是一个有关于磁盘中各种有用信息的记录。简言之，就是当前所使用磁盘的容量信息、所存储的文件与目录的结构记录表，在其中存储着以下主要内容:

磁盘的可用信息，包括已占用和剩余的空间;

文件与目录的属性;

文件与目录的在磁盘中确切地址与链接信息。

文件管理系统的具体结构与记录方式随操作系统的不同而不同。在现有阶段，最常见的文件分配表主要有五个:

1.File Allocation Table（文件分配表，简写FAT又称FAT16）

这是DOS所创建的文件管理系统，Windows3.X与Windows 95都使用它，是当前最为流行的一种文件管理方案。在FAT中，规定了以簇(Cluster)为单位来存储文件，一个文件单独占用一个簇，而每个簇则由多个连续的扇区所组成，簇的容量视磁盘的大小，DOS规定其最大为32Kb。在FAT中记录着每个簇的使用情况，这对文件可否使用是非常重要的，为此DOS将FAT又作了一个备份。而之所以又称为FAT16是因为DOS用16bit(2个字节)来给簇编号，这就意味着在一个磁盘中最多可有 2^{16}=65536个簇，也就是说在一个磁盘分区中最多可存储65536个文件。另一方面，由于簇的最大容量定为32K，所以磁盘容量就被限制在65536 × 32K=2048K(2GB)之内，这对使用大容量硬盘造成了很多不便，例如当你使用8GB的硬盘时，至少要分4个区。而且由于一个文件单独占用一个簇，那么就意味着如果文件的长度只有一个字节，也要使用一个簇的磁盘容量，可见磁盘空间浪费之大。近年来随着磁盘容量的不断增大，FAT16的局限性愈显突出，微软为此又提出了FAT32文件管理方案。

2.File Allocation Table 32 （32位文件分配表，简写FAT32）

这是微软在其Windows 95 ORS2和OSR2.1中提供的功能，之前的Windows 95 版本和WINDOWS 3.X、DOS以及现有的Windows NT都不能识别FAT32。现阶段可以说是Windows 95 ORS2在孤芳自赏。FAT32，顾名思义就是用32bit(4个字节)来给簇编号，这样一来在一个磁盘分区中最多可存储 2^{32}=4294967296个文件，以每个簇最大32Kb计算则分区的最高容量为4294967296 × 32Kb=131072GB，这个容量的硬盘我想几年内都不会出现。由于簇数的成倍增加，所以簇随分区容量增大而增大的限定容量也成倍扩大。在FAT16中，2GB的分区就使簇的容量达到了32Kb，而在FAT32 中还是4Kb，这对节省磁盘的空间是十分有用的。理论计算表明只要分区小于16384GB(4294967296 × 4Kb)，FAT32都可只用4Kb 这个簇容量而无需变化(当然具体的大小最终取决于操作系统的设定)。这也是为什么有些人说FAT32的簇只有4Kb一种容量的原因，其实是错误的，它的簇容量最大也可达到32Kb，只是在格式化磁盘时，操作系统已经自动指定了簇的大小。　若使用专门的分区软件，　比如著名的Partition Magic就可改变FAT32分区的簇的容量(分区大小也随之改变)。

当然啦，上面全是纯理论分析，以下就是通过实际操作而得到的有关FAT32中的簇与磁盘容量的关系表，仅供参考:

磁盘容量S(GB)	FAT32簇的大小(KB)
S<8	4
8≤S<16	8
16≤S<32	16
S≥32	32

与FAT16相比，FAT32在文件与目录管理的原理上并没有本质的改变。虽然支持的容量大幅增加并能有效的节省磁盘空间，但由于簇小而多，也极易造成文件的不连续存储。因此在一些大分区中，FAT32的响应速度较慢，在 2G 以下的分区中与FAT16相比也是如此，当然做过文件碎片整理后可能会有较大的改观。

总体来说，FAT32是一种较为先进也是较成功的文件管理方案，也是今后Windows的发展方向，在最新的Windows 98和Windows NT 5.0中都将支持这一方案。这预示着FAT32将会成为主流的文件管理系统。

3.New Technology File System（新技术文件系统，简写NTFS）

这是Windows NT所使用的文件管理系统，由于Windows NT对系统健壮性的考虑，其文件分配表的容量是最大的。因此WindowsNT不建议安装在小于400MB的硬盘上，容量巨大的根本原因在于，NTFS使用极为详细的MFT(Master File Table，主文件表)来保存磁盘上的文件与目录的存储结构和信息，并从健壮性与安全角度出发又作了一个完整的备份，因此显得巨大无比。在NTFS中，也有簇的设置，但它不会因分区的大小而改变，而将其固定为512Bytes，因此簇的数量与容量不能用FAT 的规律来推算。

4.High Performance File System（高效率文件系统，简写HPFS）

这是OS/2与早期Windows NT所使用的文件管理系统，从名字我们就能看出来它突出的是高效率。HPFS使用了与FAT完全不同的资料记录结构，使文件的管理比FAT更有效率。HPFS中簇的概念与FAT有所不同，它是以一个扇区作为文件的存储单元，因此HPFS的"体积"也是相当庞大的。另一方面，它所能控制的磁盘空间也具有很高的弹性，不能简单的估算。

5.LINUX EXT2（LINUX的文件分配表）

LINUX是UNIX的一种免费版本，EXT2是其专用的文件管

理系统，它可以支持超过4096GB的硬盘分区，其具体的结构与上面的4个也完全不一样。LINUX EXT2 也是前文所提到的Partition Magic不能修改的文件系统，但Partition Magic可以查看EXT2的分区。

以上就是当今最为常见的文件管理系统的简介，现在最后两种文件管理系统随着OS/2与UNIX的普及率越来越小也很少能看到了。

随着技术的发展和磁盘容量的不断增加，以及对安全性的更高要求。新的文件管理系统必将出现，但与其他的技术相比，它的变化也许是最慢的，的确在相当长的时间里只有FAT32一种新方案提出。有人预测，在主流的Windows环境中，FAT32之后的相当长一段时期里将不会再出现新的文件管理系统，对此且让我们拭目以待。

Win98 Beta3的安装体会

北京　张健

98年伊始计算机软件巨人Microsoft就紧锣密鼓地推出了Windows 98 Beta 3中文版。这对新老电脑爱好者来说都是一个新的挑点。新用户不必说，肯定是希望尽快体验"全新"的感觉，老用户们也不甘示弱地在摩拳擦掌，等待时机的成熟。好吧，请容许我给您先提个醒。

小议安装

安装前请您务必备份您的硬件驱动程序，这一点要特别提醒老用户，不要过分相信Win98的硬件兼容实力。最重要的是选择正确的安装方法。有人建议最好采用"原装"方法，即用在安装过程中制作的带有光驱驱动程序的启动盘重新启动后再安装。这种方法固然很保险，但浪费了很多宝贵的时间。一般安装过程需要40- 60分钟，而笔者仅用了25分钟。在充分了解自己硬件的情况下，请如下办理：退出到MS-DOS 7.0或7.1(OSR2)，此时请验证是否有光驱存在，然后格式化安装盘，比如FORMAT C: /Q。这时您就可以安装了。

这样安装由于利用上了常驻内存的高速缓存程序，因而加快了安装速度。

硬件调试

Windows 98的智能安装向导会尽心尽力地全权负责安装，您可以去自在地休息一会儿。但对老用户来说，安装后的硬件调试工作还很长远。

笔者电脑为Pentium 200MHz、64MB EDORAM、Trident 9685显示卡、花王110声卡。安装后，"MS-DOS方式"全屏显示不正常，怀疑是驱动程序有误。Windows 98按显示卡芯片给了个Trident 9685 PCI的驱动程序，在更换原花王显示卡（内置Trident 9685芯片)的驱动程序后，一切正常。说明我们不能迷信显示卡芯片有多么多么好，还需按出卡厂商定驱动程序呀!

使用中Windows 98警告Ess688 AudioDrive声卡放音和转录不正确，表现为警告后无声，之后从Windows中重新启动或切换到MS-DO方式时死机。笔者亦怀疑是驱动程序太超前了，更换旧驱动程序后一切正常。说明Windows 98内置的DirectX5.0驱动和旧多媒体设备的兼容性并不太好。请初装者务必注意。

杂谈Win98

从测试版来看，Win98确实增强了GUI(Graphical User Interface)，内置PLUS!中才有的美妙"桌面布饰"给你一个个性化极强的系统。但当您面对那些相对较老的桌面增强工具就只能忍痛割爱了。另有一些值得提的是对系统注册表的修改。因为Win98内置有系统更新功能，完全可以使您的系统以最佳的状态运行，所以尽量避免对它的修改。若您万一"失足"了，幸亏Win98有强大的自动备份、修复、整理注册信息的功能，否则只能像Win95一样删除注册器，并重装Windows及应用程序了。

Windows 98对您来说是一个明智的选择，尽情地享用这份来自微软的厚礼吧!

AT机箱升级为ATX

广州　丘州斌

ATX这个词对于我们来说已并不陌生，它的许多功能，如软件关机、MODEM、接收唤醒、强迫睡眠等。但换来的代价便是抛弃现有的AT机箱和电源，还要把用着的AT主板换成ATX主板，重购一个价格不菲的ATX机箱和ATX电源。相信这不是每个人都能换得起。

现介绍一种不用换主板(注：后文有解释)，换机箱，只需另购一个ATX电源方法。具体步骤如下：

①把原机箱内的AT电源拆下，装上新购的ATX电源。

②把20针ATX电源接口接到主板的ATX电源插座(一般不会插反，除非使用暴力)。把各电源接口接到硬盘、光驱等设备上。

③由于586级的电脑的TURBO键是没作用的，空开不接主板，可以用来当ATX电脑的开关。找到这条线，发现有3个接口，空开黑线，把其余两线连接到主板上2针的ATX电源功能开关接针。(注：有些机箱不同，是用黑线与另两条线中的一条配搭)

④接通电源，按下TURBO键，若机器能成功启动，则表示改装顺利，接下就是设置BIOS，如把电源类型从AT改成ATX，定时开机等。退出WINDOWS 95时，你会发觉"你现在可以安全关机"的字样不出现便自动关机了。

若不成功，请重点检查③步。

上文第二段所提及主板必须是带ATX电源接口的，老式的主板只有P8P9电源插座，如FX、HX、VX、R12等。现在市场上出售的AT主板大多都有ATX电源接口，如华硕TX97、华硕SP97V、海洋R15+、微星MS-5156、技嘉586TX系列等。另外有一种AT结构的Pentium II 主板面世了，使用440LX芯片组，为大家升级Pentium II 时，不需换机箱及电源。

最后应注意，机箱上的POWER键已无用，开关键已被TURBO键代替，切记!





庆阳苟恩国问：

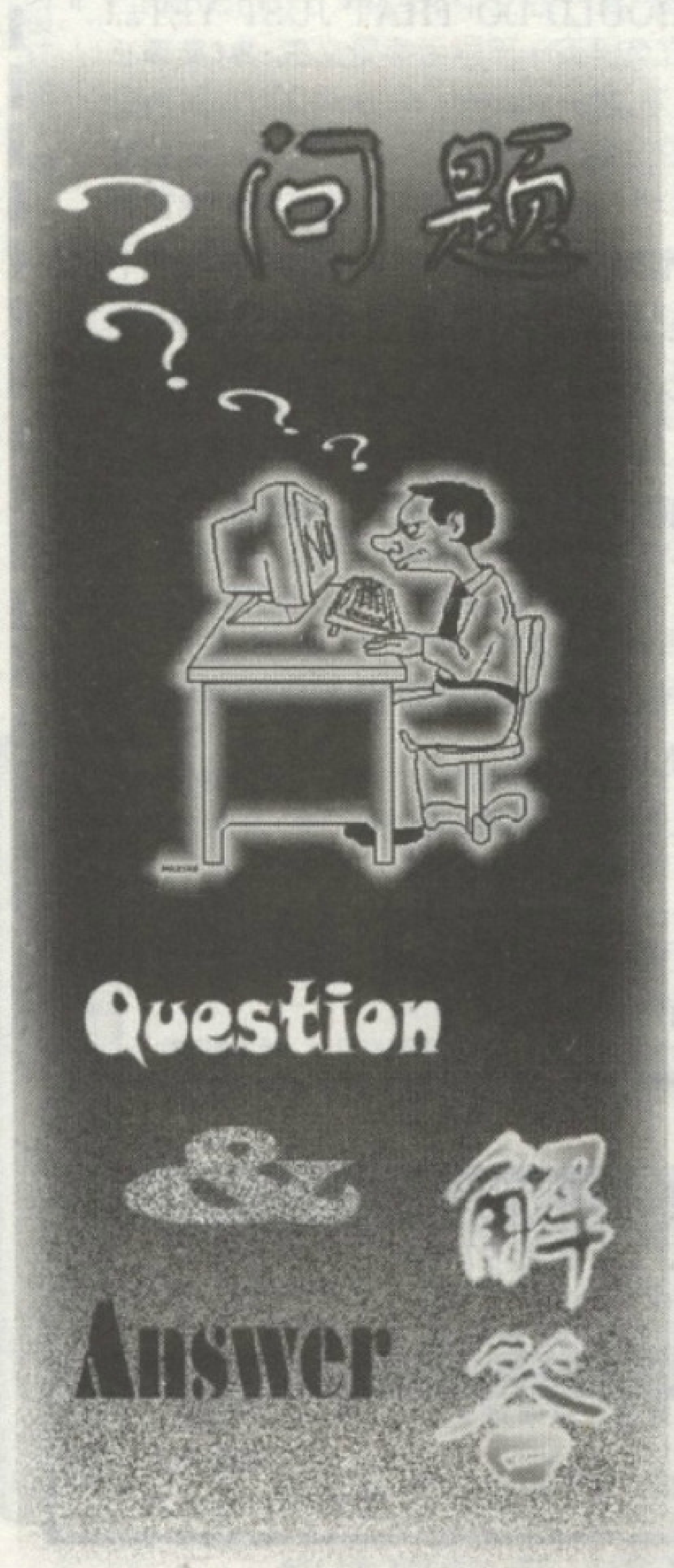
我的硬盘为CONNER 1.7G。用DOS下的"DIR/W/S/A"检查，硬盘已使用字节数和剩余字节数之和大大少于硬盘的实际字节数，大约有450至500兆的空间没有了，与用"CHKDSK"命令检查的结果相差很大。文件装得越多，差距就越少。

北京超新星99答：

这个问题在《大众软件》其它栏目的文章中提到过。如果您的1.7G硬盘只分了一个分区，每个文件要占用的簇有很多浪费，特别是由许多只有几K的小文件时。

上海读者问：

DOS有解压和压缩功能吗？若有，用DOS命令压缩盘片的具体步骤是怎样的？压缩比多大？



北京李朋答：

DOS有DBLSPACE、DRVSPACE两个磁盘压缩功能，不过不能压缩制定文件。早期版本的DOS中有个BACKUP，只能进行备份，不能压缩。高版本DOS中有MSBACKUP，可以进行文件的压缩和备份。这种压缩的比例差不多为1:1，可它全是菜单操作，而且设定十分负责，非常不好用。如果您需要进行文件备份，建议使用ARJ、PKZIP或WINZIP。

张谦问：

请问如何删除IE4.0？在我的电脑里已装有Netscape，并且已习惯使用它。而当安装完IE4.0后，机器的速度一下子慢了下来，系统资源显示只有80%。曾想用DELTREE来干掉它，但朋友说，IE已注册到你的电脑上，想要删掉是很麻烦的事，也许只能DELTREE WINDOWS了！

北京雅士一号答：

IE 4.0有硬件杀手之称，无论您的电脑有多快，都会拖慢系统。因为它将Windows95完全网络化了，这样虽然是漂亮了，但会消耗太多的系统资源。如果您使用的是Windows 95 OSR2或Windows 98的测试版，速度会好一些。想要删除IE 4.0，可以用Windows 95的安装／删除应用程序的功能试一试。

北京李宝涛问：

世嘉土星游戏《超时空要塞——可曾记得爱》中有几个AVI文件，我用Video for Windows播放，却显示"未安装播放此种波形的文件"不能播放，用什么软件或硬件可以播放它们哪？

北京李鹏答：

这种文件似乎使用了一种叫做DUCK的压缩协议，可以使用TrueMotion Player 1.12播放。它不仅能够播放，还可以将这种文件转换为普通的AVI文件，如果使用IVI 5.0的标准，转换后的大小和原来差不多。这个工具已经收录在本期配套光盘的\MEDIA\TMPLAY\下。





郑州李杰、北京万平问：

《魔诫》中选用朵拉。在VOLCANO3时，有两个熔岩穴，站在穴前会有不知名的东西不断滚出来。附近有一个传送点，传送

第三届大众软件奖

系列活动五





Ulead Systems

MICROTEK

方正集团

PhotoImpact电脑影像与网页设计创意大赛

主办单位：友立资讯股份有限公司
(Ulead System.,inc.)
《大众软件》杂志社
《大众摄影》杂志社
《软件世界》杂志社

协办单位：上海中晶电脑有限公司
北大方正电子有限公司计算机系统工程分公司
中国惠普有限公司
上海海文(集团)有限公司
北京电报局

宗旨：促进电脑影像与网页制作的发展，扩大利用电脑软硬件进行视觉艺术创作的影响，推广Ulead PhototImpact。

时间：1998年5月至1998年8月

内容：由电脑影像创意比赛、网页设计比赛、"我形我速"贺卡模板设计三个单项比赛组成。

评奖方法：(适用于任何单项比赛)

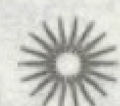
第一阶段为初选，由主办单位组成的评委作出，名单连同作品一同公布在主办大赛的媒体上。第二阶段由评委评分(80%)及读者网上或信函的方式的票选评分(20%)加权而得。得奖名单于1998年8月底产生，于1998年9月8日—11日的在北京中国国际展览中心在"98中国计算机世界展览会"举行颁奖典礼。

本次大赛包含的三个单项比赛都将设读者参与奖，所有投一等奖的作品票的读者都有资格参加读者抽奖。

网页设计比赛——方正卓越网页设计奖

PhotoImpact电脑影像与网页设计创意大赛之一

参赛作品必须有明确的主题及名称，并附有详细的主题说明。所编主页要求内容健康向上，符合国家有关法令、法规。参赛作品致少包含5个Web Pages，且首页名为default.htm，压缩后文件不得超过1MB。必须使用3D字型或GIF动画效果。不限制使用JavaScript或其它特殊应用程序。获奖作品将放入《大众软件CD》中。请将作品连同作品简介、使用软件、作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址于1998年8月1日前送至《大众软件》杂志社。

E-MAIL地址：popsoft@netchina.com.cn
邮政地址：北京和平门邮局3056信箱(100051)

一等奖1名：方正现金购物券5000元一张和友立的数码视频制作软件"Media Studio Pro 5.02简体中文版"一套，获奖证书。
二等奖2名：方正现金购物券2000元一张和友立的专业影像编辑、网页设计软件Ulead PhotoImpact 4.0简体中文版一套，获奖证书。
三等奖3名：海文汉字手写笔一支和友立的网页影像编辑软件Ulead Webrazor一套，获奖证书。
优胜奖20名：COOL 3D一套，获奖证书。
读者参与奖20名：《大众软件CD》一张。

电脑影像创意比赛

PhotoImpact电脑影像与网页设计创意大赛之二

1.作品要求：本项比赛的应用影像编辑软件以友立相关软件Ulead PhotoImpact和COOL 3D为主。来稿主题不限，黑白彩色均可。

2.作品规格：作品的尺寸8.98×13.31cm－19.1×26.6cm之间，分辨率为300dpi以上。作品可以采用磁盘(PC格式)、CD-R(PC格式)、MO(PC格式230M或640M标准)、电子邮件或彩色正片。电子文件请使用Ulead PhotoImpact可以打开UFO、GIF、TIF、BMP、JPG等通用文件格式，压缩文件格式一律采用EXE自解压方式。

3.投稿方式：请将作品连同作品简介、使用软件、作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址于1998年8月1日前送至《大众摄影》杂志社。
E-MAIL地址：tl@pop-photo.com.cn
邮政地址：北京东单红星胡同61号(100005)

奖品

一等奖1名：MICROTEK Scanmaker X6扫描仪1台和友立的数码视频制作软件"Media Studio Pro 5.02简体中文版"一套，获奖证书。
二等奖2名：MICROTEK Scanmaker E3plus扫描仪1台和友立的专业影像编辑、网页设计软件Ulead PhotoImpact 4.0简体中文版一套，获奖证书。
三等奖3名：MICROTEK Slimscan C3扫描仪和友立的网页影像编辑软件Ulead Webrazor一套，获奖证书。
优胜奖20名：COOL 3D一套，获奖证书。
读者参与奖20名：《大众摄影》杂志半年度免费赠阅。

"我形我速"贺卡模板设计比赛

PhotoImpact电脑影像与网页设计创意大赛之三

1.作品要求：本项比赛的应用影像编辑软件以友立相关软件Ulead PhotoImpact和COOL 3D为主。贺卡的设计要求图文并貌。参赛作品的主题限于生日卡、圣诞/新年卡、邀请卡、情人卡等各种贺卡。

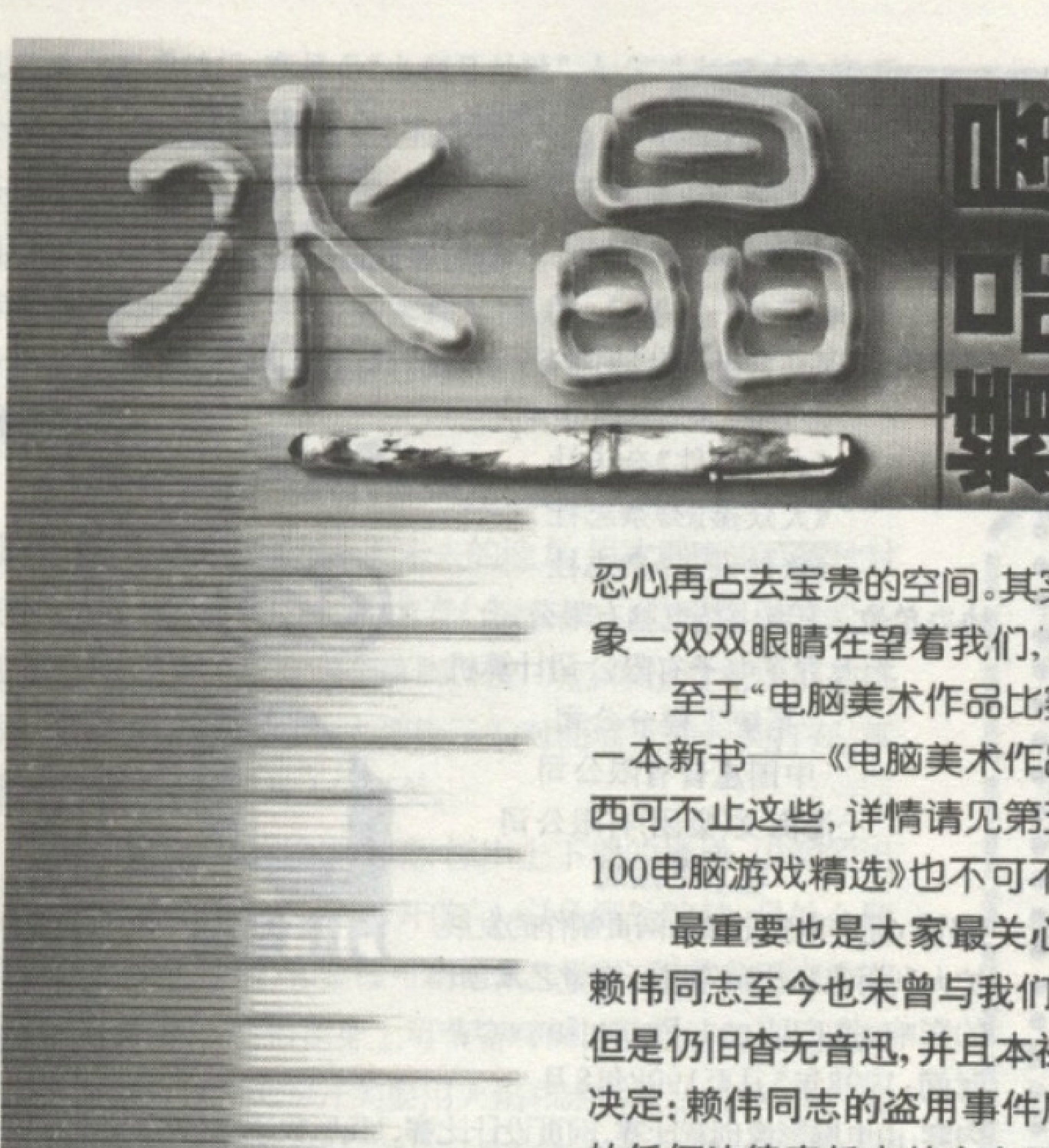
2.作品规格：作品的尺寸8.98cm×13.31cm－19.1cm×26.6cm之间，分辨率为300dpi。作品可以采用磁盘(PC格式)、CD-R(PC格式)、MO(PC格式230M或640M标准)、电子邮件或彩色正片。电子文件请使用Ulead PhotoImpact可以打开UFO、GIF、TIF、BMP、JPG等通用文件格式，压缩文件格式一律采用EXE自解压方式。

3.投稿方式：请将作品连同作品简介、使用软件、作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址于1998年8月1日前送至《软件世界》杂志社。
E-MAIL地址：cditor@swm.com.cn
邮政地址：北京3844信箱《软件世界》(102206)

奖品

一等奖1名：HP DeskJet 1120C1台和友立的数码视频制作软件"Media Studio Pro5.02简体中文版"一套，获奖证书。
二等奖2名：HP DeskJet 890C打印机1台和友立的专业影像编辑、网页设计软件Ulead PhotoImpact 4.0简体中文版一套，获奖证书。
三等奖3名：HP DeskJet 670打印机1台和友立的网页影像编辑软件Ulead Webrazor一套，获奖证书。
优胜奖20名：COOL 3D一套，获奖证书。
读者参与奖20名：《软件世界》CD一张。

具体事宜可以查询《大众软件》网址：www.popsoft.com.cn



自从上次发布了继续征稿的启示以来，来稿的温度一点不逊于“电脑美术作品比赛”，本想把参赛的优秀作品一期期的都在“水晶屋”展示一下，现在看来不快点起用新出炉的稿件怕是要挨骂了。所以自七月开始本屋一概选用大赛之后的来稿，还望大家继续捧场。有不少朋友来信，要求在每幅作品旁加一两句评注。说实话，我们太想了。可是小小的版面我们又实在不忍心再占去宝贵的空间。其实有不少作品我们都是缩小了放上去的，太多的来稿好象一双双眼睛在望着我们，难啊！

至于“电脑美术作品比赛”的绝大多数优秀作品，全部收录在本社即将推出的一本新书——《电脑美术作品制作与欣赏》(也是本屋的产品)中，当然书中的好东西可不止这些，详情请见第五期杂志彩页广告。同时推出的另一本新书《1998TOP 100电脑游戏精选》也不可不看呦。

最重要也是大家最关心的事，“电脑美术作品比赛”一等奖也有了着落。由于赖伟同志至今也未曾与我们再联系，在上次之后我们又推迟到5月1日为最后期限，但是仍旧杳无音迅，并且本社对原作者又进行了进一步证实。所以我们只能遗憾的决定：赖伟同志的盗用事件属实，对其行为本社给予禁稿三年的处罚，由此所造成的任何法律责任由其个人承担。一等奖的奖品作为“第三届大众软件奖”的特别奖在开奖时一并抽出，没有中奖的朋友又有机会了！

另外，由于我们工作的失误，误将“电脑美术作品比赛”二等奖得主上海张晖写成“张辉”，特此更正。并在此对张晖同志致歉。

“水晶精品屋”屋主

(上接第11页)

记：是啊，国家是有较严格的控制，但你是否听说智冠公司投资了一本刊物叫《现代化》的呢？目前这本杂志改叫《现代化——软体世界》。

杜：国家不允许的事情我们不会去做，我知道国内目前的做法是改变过去刊物的名称，但宏基是大公司，违反法令会很麻烦，所以我们会比智冠保守。

记：您对国内涉及游戏报道的刊物有什么了解

杜：哦，我所知道的只有《大众软件》。

记：(暗自得意)那您对我们杂志有什么意见么？

杜：相当不错，除在平面杂志方面领先外，《大众软件》应该开始着手网站的建设，通过网络来做信息提供、试用版下载、促销活动等等。

记：是的，目前我们有计划把CD、网站、杂志作为我们杂志社的3大支柱。

杜：如果你们对网上的发展有兴趣，我还可以提供一些意见：虽然目前离网上购物还有一定距离，但网络游戏站会有很大市场，美国的一个网络系统有50万以上的人在玩。台湾出C&C系列的另一个产品《十面埋伏》(也叫《最后生存者》)卖得很好，可以通过网络到Virgin的站上在同一地图和300人对打，刺激性很强。目前游戏网络化的趋势很强，现在《大众软件》在杂志领先，今后要在网上领先。

记：现在第三波代理好多的产品有网络功能，是否考虑在国内设立服务器？

杜：目前还没有计划，但迟早要做，今年可能会做信息网站，但不是游戏网站，国外的Mirror Site现在还做不到。

记：我听说Ubi Soft有意要做这类的站点。

杜：那很好啊，我们不一定自己做，也可以和别人合作。

记：现在国内网络通向国外的出口速度慢，编辑部测试《星际争霸》的时候不得不在凌晨2、3点上网。

杜：台湾也是，但通常是晚上10-11点“塞车”，主要年青人在家玩。

慢慢的采访变成了闲聊，我们和杜总聊了一个多小时，直到第三波的员工进来通知杜总有一批客人正等着见他，我们赶忙告辞。杜总表示以后有机会希望能经常和《大众软件》的编辑聊聊，他会每季度过来一次，多碰碰面，可以和我们谈谈国外信息和经验，也可以了解一下这边的市场情况。我们也期待这样的接触，可以把一些信息传递给读者朋友们，对于第三波，我的期望则是更多的游戏更快的进来吧！相信这也是广大玩家的想法吧！

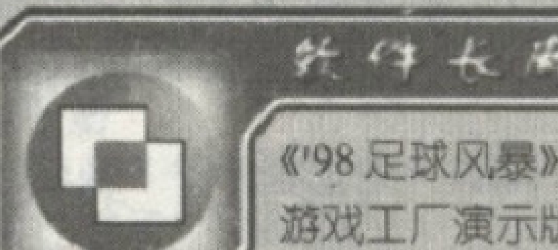




新手教程——Paint Shop Pro 巡礼(下)
杀手教程——只手遮天之星际我大哂



无主题变奏——你说我说大家说



《'98 足球风暴》演示版
游戏工厂演示版
TrueMotion Player 1.12

休闲天地

异形Ⅲ



电脑美术作品大观园
动画岛

应用之窗

微软逆风而行，誓挥网景马下
重拳出击——华硕 3DPV300 显示卡
Photoshop 的第三方滤镜
一起来玩 AGP



前线地带

进化:EVOLUTION
上海王朝: SHANGHAI DYNASTY

攻略指引

看攻略——神话:堕落之神
听指引——小技巧小发现小中见大
逛书屋——将星录、运输大亨、邪神、KKND-XTREME

以下是软件长廊和前线地带的细目：

一、工具宝库

1.1 百宝便携
DOS下的解压软件MOVIE 1.0 BETA
HTML2EXE 1.0
心竹五子棋
剪贴专家
C-View轻松阅读中文软件
提醒闹钟
桌面月历3D Calender 32
计算器 Aepryus Calculator、SSS ConveertAble、Vulcan Converter 97、Windows 95/NT内存管理软件APKMEM32 5.0
通信录Photobook 1.1
AV95 2.01、DEVIR 7.10、RAV 8.00(2)、行天98 1.2 b137、VRV 20.0c升级文件

二、驱动程序

Windows 95下的六键手柄驱动程序。
由创新(Creative)公司提供创新系列光驱、Modem Blaster、Phone Blaster 和 ShareVision PC3000的驱动程序和相关应用程序。

三、网络纵横

3.1 网上寻宝
BlackWidow 3.54、BulletProof FTP 1.06、ICQ中文聊天室 1.0.2.1、专业级的网页编辑器 HomeSite 3.01、HTML 4.0中文说明、PGP 5.5.3、Ponger 2.9、Gozilla 3.0、SpeedMail 2.11、Opera 3.21

四、声光色效

可将VCD中的DAT文件转换成MPG文件的DAT2MPG
QuickTime 3.0正式版
能够播放世嘉土星游戏 AVI 文件的 TrueMotion Player 1.12
WinAmp 2.0 beta

五、厂商展示

游戏工厂(The Game Factory)试用版
'98足球风暴演示版

六、前线地带

七个帝国：世仇
天空战士Ⅲ
燃尽：冠军拉力赛
内战将军Ⅱ：格兰特·李·谢尔曼
格兰披士的传奇
州际风暴76：军火库
高尔夫98版
上海王朝

七、补丁升级

《剑下亡魂》、《星际争霸》、《地下城守护者》、《古墓丽影》的编辑器和修改器
《神话 堕落之神》升级程序

大众软件服务快车

本期广告索引

声明

北京松达电脑软件俱乐部的电话:(010)62523831、62553131-3419
传真:(010)62611471　邮编:100080　**提请注意!**

买光盘找快送，便宜！方便！又实用！

WS CD光盘快送 全球用户光盘快送 Worldwide Sent CD ™

⚠ 如果您的光盘在邮寄中被损坏，务请将该光盘连同整个封套寄回光盘快送中心索赔。

光盘快送是什么？

光盘快送是用航空快件将CD、VCD、DVD、CD-ROM、CD-I、CD-R等光盘产品速递上门的一种销售服务。光盘快送采用的特制封套重量轻、可靠性高、成本低，故拥有其它购盘方式无可比拟的优越性：

- **购买方便** 光盘快送覆盖全球，信能通，盘便可到，让您足不出户尽得天下精品。
- **品种齐全** 凡光盘出版商有的，都能通过光盘快送中心查询并买到。
- **价格便宜** 一般比商店正版零售价低1－3成以上，有些产品价格接近甚至低于盗版。

怎样得到快送光盘？

光盘快送中心在有关报刊上不断刊出各种光盘产品目录和报价。CD、VCD、DVD详见《中国青年报》、《中国电视报》，CD-ROM、CD-I、CD-R详见《电脑报》、《大众软件》、《电脑教育报》、《家用电脑与游戏机》。您从中找到自己想要的产品后，只需将上述报刊标明的购货款寄给**北京2666信箱 邮编100084 光盘快送中心**，并注明欲购品名、数量、收货地点、收货人，就能在款到后**一周**（北京城郊**三日**）之内得到快送上门的光盘（边远地区可能有所延时）。

⚠ 如果您的光盘在邮寄中被损坏，务请将该光盘连同整个封套用**包裹方式**寄回**北京2666信箱 邮编100084 光盘快送中心**，并附寄返货邮资凭证，我中心将立即重新为您快送一份该光盘并寄给您返货邮资。

⚠ 如果您对买到的快送光盘有任何不满意，只要在**七日（以邮戳为准）之内**寄回，我中心将免费为您退换，并寄给您返货邮资。请在寄回的光盘中书面说明您的退换要求，以便我们为您提供最满意的服务（报歉，此项服务暂不包括歌曲、影视光盘）。

寄款方法

请在汇款单中填写您的姓名、地址、邮编，并在附言中写明：您要买的光盘出版者、品名、份数、简／精装、金额

示例如右：前导 赤壁之战 1份 简装68元

汇款寄给：北京2666信箱光盘快送中心 邮编：100084

注意：如果您填写的汇款单有误，可能将您的汇款退回（扣除返汇邮费）。

光盘快送中心
热线电话：（010）62780366 62780367
热线传真：（010）62780370
热线信箱：北京2666信箱 邮编：100084

北京金网速达科贸中心
地　址：北京清华大学华业大厦3601号
邮　编：100084
杨雨征 李欣 吴宇澄

专家推荐：教育类 CD-ROM

供片	品名	市场价	简装快送	全装快送
圣比尔公司	大嘴英语A	98.00	74.00	94.00
	大嘴英语B	98.00	74.00	94.00
	新英语教程1	78.00	66.00	
	新英语教程2	78.00	66.00	
鸿达公司	初一语文同步学			
	（初一到初三数学、语文）每片	68.00	45.00	
	初中英语复习大全（2CD）	120.00	83.60	103.60
	计算机等级考试	128.00	88.00	108.00
	轻轻松松学中文WORD97	40.00	30.00	
	轻松学会五笔字型	38.00	30.00	
	用多媒体学OFFICES97	78.00	63.00	
	无师通97版初中语文	98.00	72.00	92.00
	用电脑学3DS	68.00	56.00	
	用电脑学PHOTOSHOP	68.00	56.00	
	用电脑学CADR13	58.00	45.00	
	用电脑学CORELDRAW	68.00	56.00	
	用电脑学IPAS（3DS续集）	68.00	56.00	
	即学即用OFFICE97	98.00	79.00	97.00
	即学即用EXCEL97	98.00	79.00	97.00
	即学即用WORD97	98.00	79.00	97.00
	即学即用POWERPOINT97	98.00	79.00	97.00
	即学即用ACCESS97	98.00	79.00	97.00
	即学即用FRONTPAGE97	98.00	79.00	97.00
	即学即用OUTLOOK97	98.00	79.00	97.00
	十万个为什么 6CD	199.80	132.00	
	帮你用电脑	108.00	80.00	100.00
	全国计算机等级考试辅导	78.00	65.00	
	电脑学校	129.00	112.00	
深圳方直	金太阳英语系列			
	（小学一到初三）每片	80.00	60.00	75.00
双语公司	办公室商业英语（1、2、3）每片	128.00	95.00	120.00

专家推荐：娱乐类 CD-ROM

供片	品名	市场价	简装快送	全装快送
前导公司	孤胆枪手	148.00	108.8	128.8
	凯兰迪亚传奇	138.00	102.8	122.8
	卡通总动员	160.00	116.00	136.00
连邦公司（电子艺界）	命令与征服	160.00	140.00	159.00
	隐秘行动	160.00	140.00	159.00
前导公司	赤壁	98.00	78.80	97.00
腾图联合	炎龙骑士团（Ⅱ）	88.00	80.00	
新天地	神话堕落之神	148.00	116.00	140.00
	银翼杀手（4CD）	158.00	133.00	153.00
鸿达公司	超级酒店管理大亨	69.00	63.47	
	神雕侠侣	69.00	63.47	
	星际争霸	168.00	135.00	160.00
	骑士团风之文章	98.00	92.00	
	横扫千军	199.00	160.00	180.00
电子艺界	小鳄闯天关	99.00	85.00	200.00
	摩天大楼	128.00	105.00	125.00
双语公司	整人专家	80.00	76.00	
	灌蓝金刚	98.00	82.00	
光谱公司	武将争霸	130.	108.40	128.40
	将族3	89.00	80.52	
	移民计划	98.00	88.64	
	龙王之国	159.00	124.00	144.00
	野兽与乡巴佬	159.00	124.00	144.00
	主题医院	159.00	124.00	144.00
	足球经理	159.00	124.00	144.00
	地下城守护者	189.00	150.00	175.00
	麻将大师	120.00	102.00	
	星际元帅	148.00	116.00	136.00
	街霸ZERO版	108.00	90.00	106.00

专家推荐：工具类 CD-ROM

供片	品名	市场价	简装快送	全装快送
鸿达软件	KV300+	260.00	180.00	220.00
	瑞星杀毒软件	230.00	170.00	220.00
	VRV套装	199.00	140.00	165.00
	行星98	290.00	190.00	240.00
	AV95	199.00	140.00	165.00
	东方快车98	160.00	118.00	148.00
	即时汉化专家标准版	160.00	105.00	145.00
	即时汉化专家普通版	89.00	68.00	88.00
	即时汉化专家增强版	260.00	183.00	223.00
	轻松炒股	118.00	90.00	110.00
	万维观址	78.00	66.00	
	读者套装（3CD）	88.00	70.00	
	电脑报（1-4）	38.00/片	33.00	
	硬件大师	48.00	42.00	
清华同方	我要上大学	66.00	60.00	66.00
金洪恩公司	万事无忧	125.00	89.00	109.00
	神画	125.00	92.50	112.5
	随心所欲	148.00	105.84	125.84
金山公司	WPS97	480.00	380.00	440.00
	WPS97（家庭版）	98.00	79.00	97.00
	金山词霸	96.00	73.00	93.00

开发设备转让

光盘国家工程研究中心现有整套多媒体开发硬软件设备转让，原价12.39万元，转让费7万元。有意者请联系。

简装快送：裸盘＋说明书＋出版附属印刷品航空挂号投送（厚、重说明书另用慢件投送）

全装快送：全装（出版者原包装）航空挂号投送

光盘品种逾万，不能尽刊，待后续　**第1期**

上 INTERNET 可以随心所欲

1998 元用到 1999 年

只有二百个机会

为庆祝公司成立一周年，特此优惠新用户上网！从即日起申请在颐东网络拨号上网的前二百位网友，就可以以1998元/年的价格得到为期一年的 Internet 全功能服务：

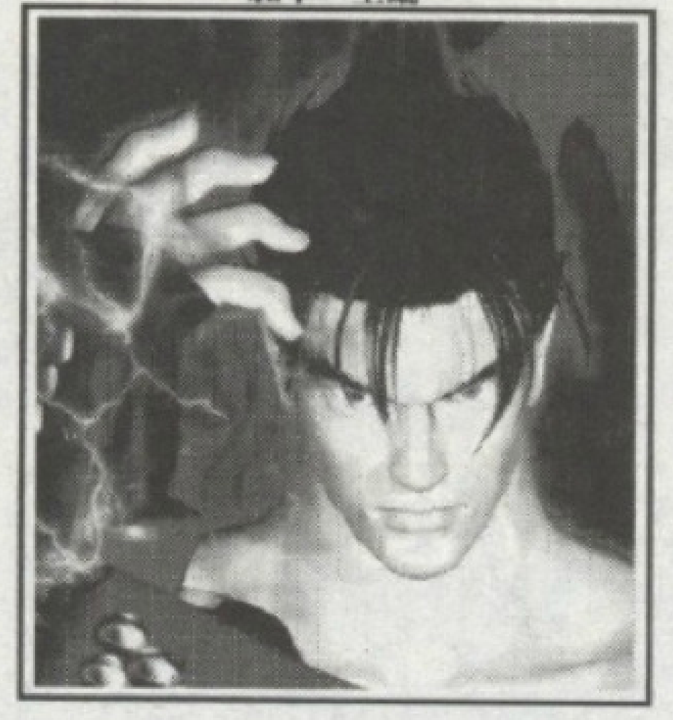
☆ 开设一个拨号帐户
☆ 开设一个 E－mail 帐户
☆ 上网不计时、不计量
● 如需上门安装上网软件、加收安装费 200 元。

业务受理电话：021－64314777－54

地址：上海衡山路 811 号中唱大楼五层，200030
传真：021－64660879
网址：http://www.yidong.net.cn

www.yidong.net.cn

继《'97 格斗全书》之后……



《98 格斗全书》总括近一年来的格斗游戏新作，及此前的部份经典名作。包括角色介绍，必杀技，超必杀技，隐藏人物，隐藏技，游戏发展与回顾，秘技等。

16 开本 228 面，其中彩页 36 面。高级胶版纸印刷。

即时实用，又是藏品。永不再版，勿失良机！

六月下旬出版　定价 25 元

邮购办法：
①每本书另加挂号费 1 元。邮费免收。
②到当地邮局汇款至北京市海淀区半壁街南路2号院 1305 室　张世顺　电话：(010) 68410611 邮编：100081　请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

领先世界　傲视同侪

首次采用国际领先的宏病毒MPS定位跟踪查杀技术

瑞星杀毒软件 8.0 版全新上市

● 首次采用国际领先的 MPS 宏定位跟踪技术，准确、安全、彻底查杀 Office 95 /97 (Word / Excel) 宏病毒、杀毒后Word 文件宏病毒警示框消失。
● Dos / Win 95 组合平台、真32位编程、国内唯一可查杀引导区病毒的 Win 95 界面杀毒软件。
● 突破杀毒软件已知与未知界限,准确查杀未知宏病毒，并独创修复用户被其它不良杀毒软件杀坏的文件功能。

FEDERAL 连邦全国各地专卖店　**4月3日首发**　4月3日－5月18日　八折优惠

瑞星各地代理商同时发售　全国统一零售价 230 元/套　邮购免邮费　诚征全国各地代理、分销商

RISING

北京瑞星电脑科技开发公司
地址：北京市海淀路74号·颐宾饭店338-341室
邮编：100080
电话：(010) 62567073 62641500 62571587
传真：(010) 62564934 BBS:(010) 62641700
网址：http://www.rising.com.cn
E-mail: rs@rising.com.cn





连邦软件专卖店零售兼批发

北京地区
北京总店：(010)62628618
北京一分：(010)62620375
京广：(010)65853285
当代：(010)62615089
魏公村：(010)62180037
三里河：(010)68533269
科苑：(010)68515544－2039
科海：(010)62639821
[illegible]宾饭店：(010)62520540
黄庄：(010)62642572
华北地区
天津：(022)27383000
石家庄：(0311)6978123
沧州：(0317)2022169
唐山：(0315)2849678
保定：(0312)2027835
太原：(0351)4033720
济南：(0531)6017142
青岛：(0532)3803008
烟台：(0535)6621854
呼和浩特：(0471)6285300
包头：(0472)2132613

东北地区
沈阳：(024)3911262
大连：(0411)3600234
哈尔滨：(0451)2523935
齐市：(0452)2475878
佳木斯：(0454)8311503
大庆：(0459)6281736
长春：(0431)5635251
华东地区
上海：(021)62412903
杭州：(0571)8853577
宁波：(0574)7314312
南京：(025)3609440
无锡：(0510)2722436
常州：(0519)8107740
苏州：(0512)5322309
合肥：(0551)2817190
华中地区
武汉：(027)7871204
宜昌：(0717)6749511
郑州：(0371)5971660
洛阳：(0379)4210385
长沙：(0731)4465427

岳阳：(0730)8216235
南昌：(0791)6298297
华南地区
广东：(020)87575755
珠海：(0756)2259771
深圳：(0755)3229263
汕头：(0754)8870529
南宁：(0771)5315399
海口：(0898)8540137
福州：(0591)7851364
厦门：(0592)2210179
泉州：(0595)2981081
西北地区
西安：(029)8481246
兰州：(0931)8826896
银川：(0951)6027777
乌市：(0991)2830665
西南地区
成都：(028)5215129
泸州：(0830)2299931
重庆：(023)68892222
贵阳：(0851)5866168
昆明：(0871)4167945

瑞星各地代理商

北京
方正力合：(010)62649133
金山：(010)62648667
昆仑联通(010)62541354
上海
沪东：(021)63226198
超想：(021)63291731
重庆
电脑报：(023)63876722
广州
佳都：(020)87518621
南软：(020)84204166
武汉
大四：(027)7874577
格恒：(027)7649127
南京
华宁：(025)3350714
杭州
美迪：(0571)8271302
哈尔滨
希望：(0451)2510446
瑞利：(0451)2541656
济南苏维赫：(0531)2951890
[illegible]：(029)7801033
南昌希望：(0791)6234341

500家正普软件分销商，有你吗?

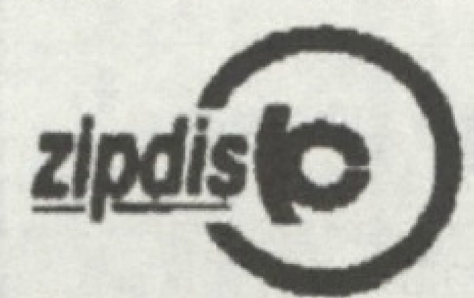
截止98年3月底，正普软件分销商已经超过了500家，正普软件销售组织这一大家庭人丁更加兴旺，这一事实有着很深的寓意。首先，表明了正普软件销售组织的实力更加强大，其在软件行业的地位更加稳固；其次，表明了正普软件销售组织与厂商的关系更加牢固，其在价格与服务方面将会得到更多的支持；第三，强大的正普软件销售组织是每一个成员的依托，正普公司的承诺有了更加牢靠的保障。

一滴水只有溶入大海才会永不干涸。请您也加入正普软件销售组织。在这一组织内，您将享受到市场最低价，您可以在进货后三个月(游戏为两个月)内将滞销产品换为畅销产品或新产品。400万库存可以保证款到当天发货，在这一组织内，您可以与大家共享正普品牌，共享正普服务，共享正普资源。销售业绩良好的分销商，还可以申请设立**正普软件专卖店**，以得到正普公司更大的支持，正普公司将追求其一贯的宗旨“服务最好，品种最全，价格最低”，解除分销商的全部后顾之忧。

继续欢迎实力强大的软件经销商加盟成立**正普软件专卖店**，专卖店将会得到正普公司强大的广告支持，并可参加正普策划的大众媒体广告计划。

各地正普软件专卖店:

南宁正普实凯软件专卖店	2617729	张卫
南宁正普星火软件专卖店	2839442	陈立华
贵阳正普大众软件专卖店	5816675	黄力
贵阳正普四新软件专卖店	5865509	罗英宏
连云港正普海天软件专卖店	5508260	王海东
石家庄正普育人软件专卖店	6030696	史雪迎
石家庄正普好学生软件专卖店	7023221	苑向潮
福州正普德瑞软件专卖店	7838849	卓峰
昆明正普中振软件专卖店	5169598	肖枫
昆明正普威豪软件专卖店	5144846	罗永平
保定正普浩诚软件专卖店	2033241	钟孟华
大庆正普一方软件专卖店	6340105	娄立峰
大理正普泰华软件专卖店	2188218	余宏斌
徐州正普雅光软件专卖店	3728937	赵利民
赤峰正普利民软件专卖店	8349737	罗利民
大港正普欣建华业软件专卖店	25912000	尹戈午
大港正普天通软件专卖店	25926999	胡克为



北京正普电子技术公司
正普软件销售组织总部

电　话:(010)62610034,62523905,62621347,62636020,1381010828
传　真:(010)62621347,62636020
寻　呼:62025566-19987
E-mail:zipdisc@public.bta.net.cn
地　址:北京海淀中关村南路4号华中大厦417室　邮　编:100080

共享软件调查表

您是否对现在的《大众软件 CD》有意见呢？您希望我们在《大众软件 CD》中提供什么样的软件呢？希望您能填写下表后寄给我们，让我们为您呈现一本满意的杂志。同时，我们也会尽量提供您推荐的软件，节约您的时间和金钱，我们将从中抽取5%的读者赠送第三届大众软件奖奖卷一张。

姓名:	年龄:	职业:	性别:
地址:			邮编:
软件类型	评价	软件类型	评价
图标、壁纸		通信传真	
布景、屏幕保护		文件管理	
电子公告板		图形处理	
网络		动画处理	
字处理、多内码平台		声音处理	
测试		开发编程	
模拟器		游戏修正	
压缩、编码		游戏演示	
反病毒		硬件驱动	
其它(请注明):			
您特别需要的软件		出品公司或网址	

请您在评价中注明：A(特别需要)、B(一般需要)、C(有就用没有就不用)、D(不需要)

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：□有 □无		4.	
邮编:		5.	
地址:			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

●请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

新产品：光盘修复套件 昊辉公司九八年推出光盘保护，清洁系产品

盛旭牌 CD 镜头清洁光碟：CD 镜头如沾有灰尘等污物，直接影响了碟片播放的效果，本产品可快速、有效、简便的解决此类问题本产品采用美国杜邦超级纤维，由上海电子出版公司监制，产品货号 **BS415** 零售价：**38.00**

ACL 牌 CD 划痕修复套件：碟片表面如沾有灰尘、指印，特别是被划伤而无法读取的等，均可使用本产品来清洁、恢复，使数据、图像等得到恢复。本产品由美国 ACL 公司制造，原装进口（一盘司装），产品货号 **BS8062**，零售价：**78.00**

盛旭版 CD 碟片保护膜：一张重要的有价值的碟片如存不当，镀层被刮落，那么信息就会永远丢失，本产品有效的保护光盘镀层不被划伤，并起到防霉、防湿之功效（20 片装）。产品货号 **BS420**，零售价：**10.00**

推广期间您将可以只花 **99** 元人民币的特优价便可获得以上三个产品，欢迎各界人士选购

（注：以上价格已包含普通包裹邮资费用。汇款时请写清详细地址，邮编及汇款内容，金额，数量，电话）

本公司主要经营范围

＊各种 CD，VCD，CD－ROM 光盘和镜头清洁，保护系列产品，主要有 CD 镜头清洁套件（采用美国杜邦超细纤维，由上海电子出版公司监制）。CD 划痕修复套件（美国原装进口 ACL 牌）等。

＊各类 CD，VCD，CD－ROM 光盘包装材料 PS 盒，PVC 吸塑膜（袋），Tyvek（特卫强）袋，PP 袋，纸袋等。

＊专业生产，设计，定制一条龙服务。

上海昊辉（盛旭）实业有限公司 "诚征各地分销商"

地址：上海四平路 333 号 302 室（原台湾城） 邮编：200081

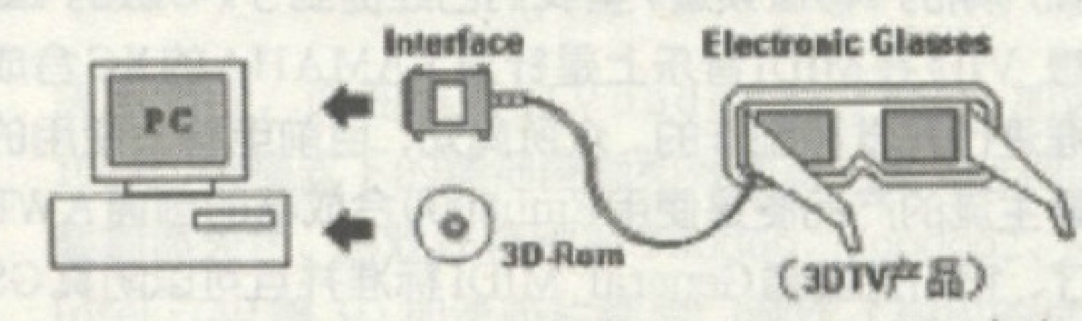
传真：＋（8621）65074652，电话：＋（8621）65074651 65074650

电子信箱：brispar@onlinc.sh.cn，联系人：赵先生，孟先生



虚拟现实电脑游戏套件！

VR FULL COLOR FC GAME



只要拥有真三维立体电脑游戏套件（3D MAGIC 含电子眼镜，接口，3D 光碟），您就可在电脑上欣赏立体艺术，玩电脑游戏，率先进入真三维虚拟现实（VR）世界！

适合：电脑游戏发烧友，电脑游戏厅升级

欢迎邮购（460 元/套） 诚征代理



地址：湖南岳阳市政府后勤中心 35 号 汪荣秀

邮编：414000

岳阳小灵通电器服务部（中国总经销）

电话：0730－8849763 8880121 **传真：**8843764

电子信箱：ZRZHOU@PUBLIC.YY.HN.CN

3DTV CO.HTTP://www.3DMAGIC.COM

超值低价

——《走进世界杯》（电脑光盘）

九八体坛最引人注目的莫过于六月在法兰西开战的第 16 届世界杯足球赛，

在大赛即将来临之际，让我们一起来：

关心本届世界杯三十二强及其主力球员；

关注变幻莫测的球场风云；

回顾历届世界杯的激烈战况；

回味巧夺天工的经典射门；

重温你钟爱的球星风采；

欣赏球迷喜爱的足球歌曲。

一切尽在《走进世界杯》中为你一一展示。本片收罗了历届世界杯赛精彩射门百余段，特邀足球专栏作家为你撰写世界杯战史和足球明星传，并由著名体育解说员现场解说。同时您还可以欣赏到许多珍贵图片和您喜爱的足球歌曲。相信仅售 28 元的《走进世界杯》物超所值。

《走进世界杯》是您观赛的参谋，最佳的收藏，我们将以高质量、低价格与您一起走进世界杯。

电脑光盘《走进世界杯》在全国各地上市后，得到广大用户的厚爱，在此表示感谢。

欢迎垂询 欢迎选购 欢迎邮购 免收邮费

杭州大自然多媒体制作有限公司真诚奉献

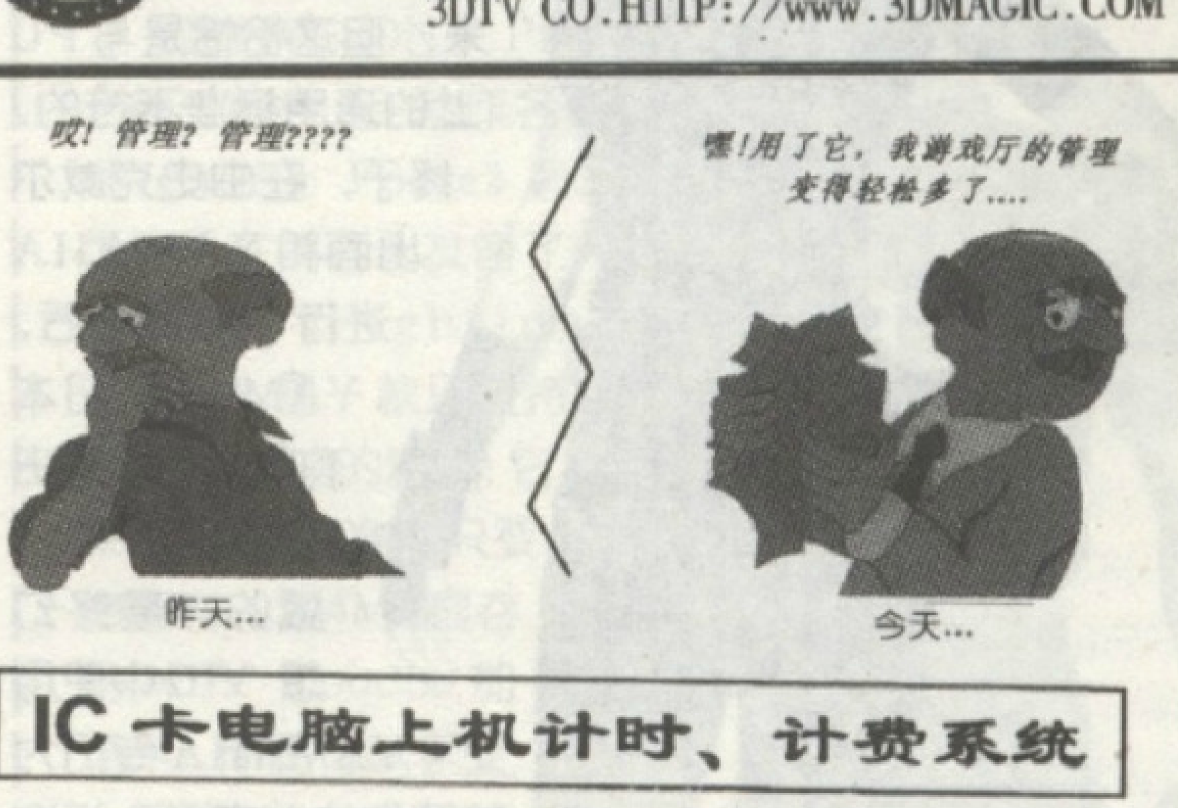
邮购地址：杭州莫干山路 558 号

邮编：310011

电话：0571－8072984 8192044

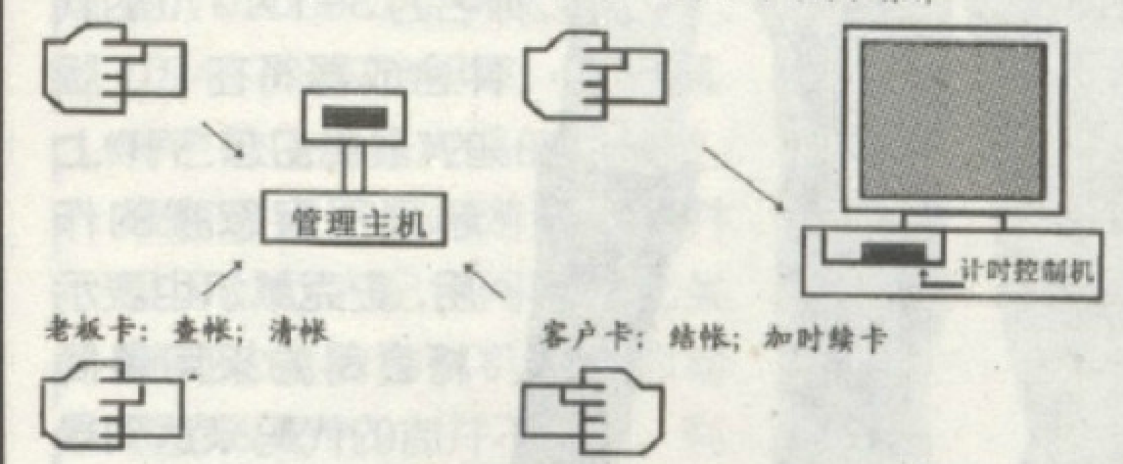
传真：0571－8072984

Email：multiltd@public.hz.zj.cn



IC 卡电脑上机计时、计费系统

任凭风吹雨打，它始终滴水不漏



专业IC卡设备制造商

北京盟马科技发展有限公司

地址：北京清华大学

电话：010－62642317；62770427

e-mail:mammoth@public.east.cn.net

诚征代理



移植频道

正点新闻

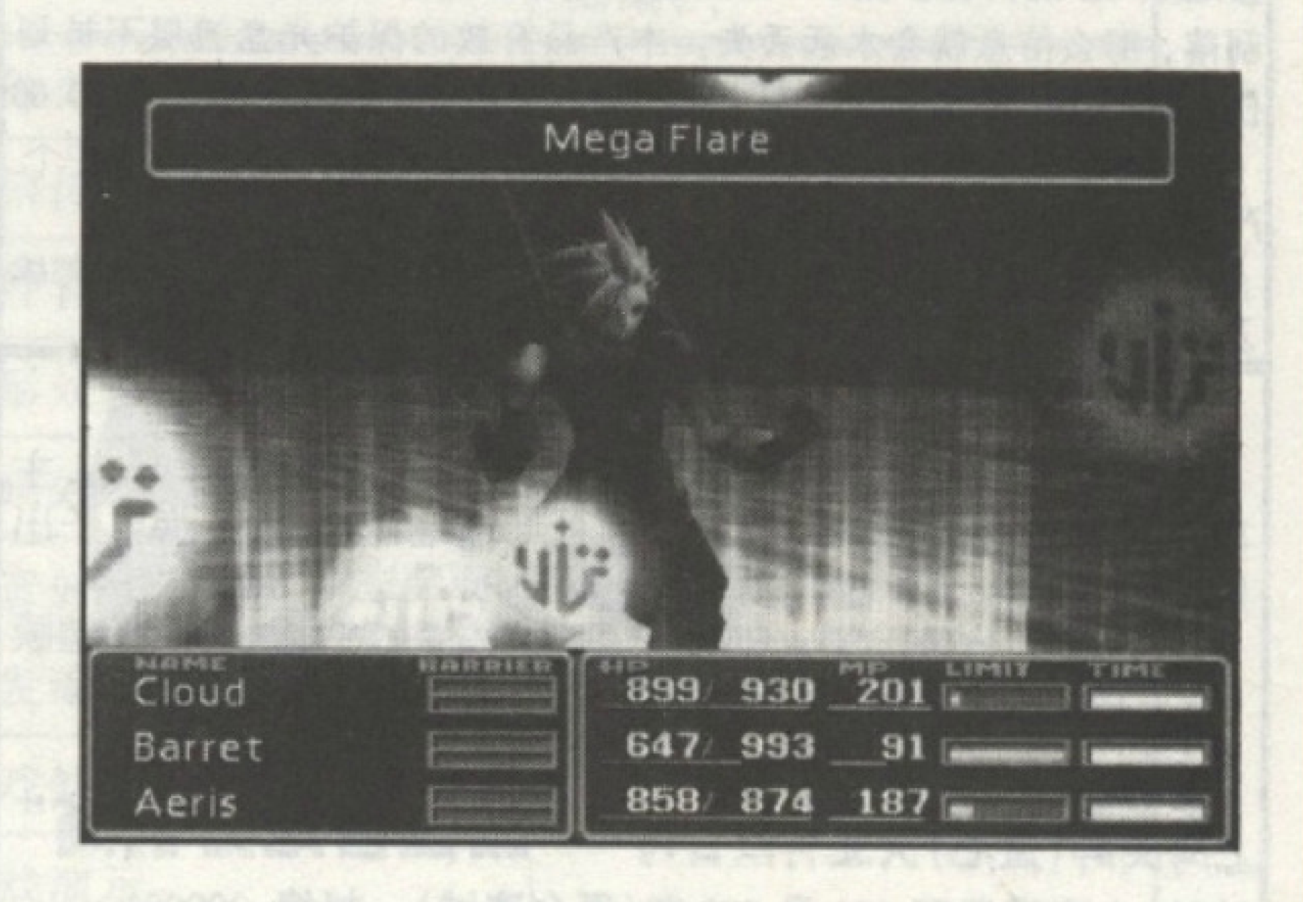
1.《最终幻想 VII》将使用全新音频技术

在前面几期的《移植频道》里我们已经提到了PC版的《最终幻想 VII》在MIDI音乐上是针对YAMAHA的XG合成器标准进行开发和制作的。众所周知，目前电脑上使用的声卡最主流的产品便是使用Emu8000合成器的创通AWE系列了，它们是遵循General MIDI标准并且可以防真GS和MT32两种国际标准的。而YAMAHA的XG标准是其独有的专利技术，以出色的仿真度和饱满的音色著称。由于在SONY的PlayStation中采用的是一块非常廉价的YAMAHA合成器芯片，致使《最终幻想 VII》的MIDI音乐标准便这么定了下来，但这恰恰是与PC上的通用标准不符的。终于，在由史克威尔出面和YAMAHA进行了协商之后，YAMAHA日本有限公司同意史克威尔在PC版的《最终幻想 VII》中使用YAMAHA专门为其开发的兼容XG标准的软件波表合成器。这种名为S-YXG70的软件合成器将在PC版的《最终幻想 VII》上起到不容忽视的作用，史克威尔也表示将会尽力采用最简洁的代码来达到最完美的效果，有PC强劲的处理器和海量的内存做后盾，即便是这软件和声器发出的声音也会大大超越拙劣的PS。当然，转让这项专利给YAMAHA带来的利益是不言自名的。



2.《最终幻想 VII 》本月发售

日前，史克威尔和EIDOS公布了PC版《最终幻想 VII》的发售日期。EIDOS将于6月25日最先在美国和欧洲销售。同时，《最终幻想 VII》的可免费下载DEMO版也将于本月在Internet上亮相。最终发售版本将全面支持Voodoo、Voodoo2、RIVA128等主流3D加速卡。



3. 埋葬PS，《生物危机 2》移植PC

作为所有SONY PlayStation主机拥有者最可以向他人炫耀的恐怖AVG名作《生物危机 2》将于今年晚些时候登陆PC。据来自CAPCOM和OGR的消息称，目前PC版的《生物危机 2》完成度已达到50%。CAPCOM表示，在PC版的《Resident Evil 2》(美版名) 将全面采用Voodoo2技术以避免在前作的移植版中出现的那差强人意的粗糙场景效果，Voodoo2那每秒300万的多边形生成能力足以将全部的场景也即时生成出来。PC版的《生物危机2》仍将由CAPCOM在PC上的亲密合作伙伴——Vigin国际互动娱乐有限公司来与其共同开发制作。让我们共同期待这PC上的第二次生物危机的到来吧!

4. 史克威尔+EA=？

前不久，EA和史克威尔共同宣布，双方将在日后在北美和日本两地区的游戏软件发行上进行最大限度的合作。报道称，双方将在北美和日本分别成立一个合作的办事机构。北美的分支机构将主要由EA的人员组成，负责在北美发行史克威尔的游戏软件，如《寄生前夜》和《Bushido Blade 2》等；而设立在日本的分支机构目的当然是由史克威尔来负责在日本推广EA的《FIFA98》《NBA Live 98》等拳头产品了。此次史克威尔继和EIDOS合作发行《最终幻想 VII》后又和EA合作，不能不说是史克威尔在制作和发行上的一次思想解放，局限于游戏机的软件制作毕竟不是根本办法。



5.《世嘉观览车大奖赛》D3D 补丁文件出台

对应去年年末发行的《世嘉观览车大奖赛 PC》的D3D补丁文件日前已在 Internet 上推出。这个 457K 的补丁文件可以使你的游戏在原有的基础上奔跑如飞，并且还修正了游戏在手柄控制以及计时赛上的一些BUG，它要求有一块4MB 显存的完全支持 D3D 的显示卡。

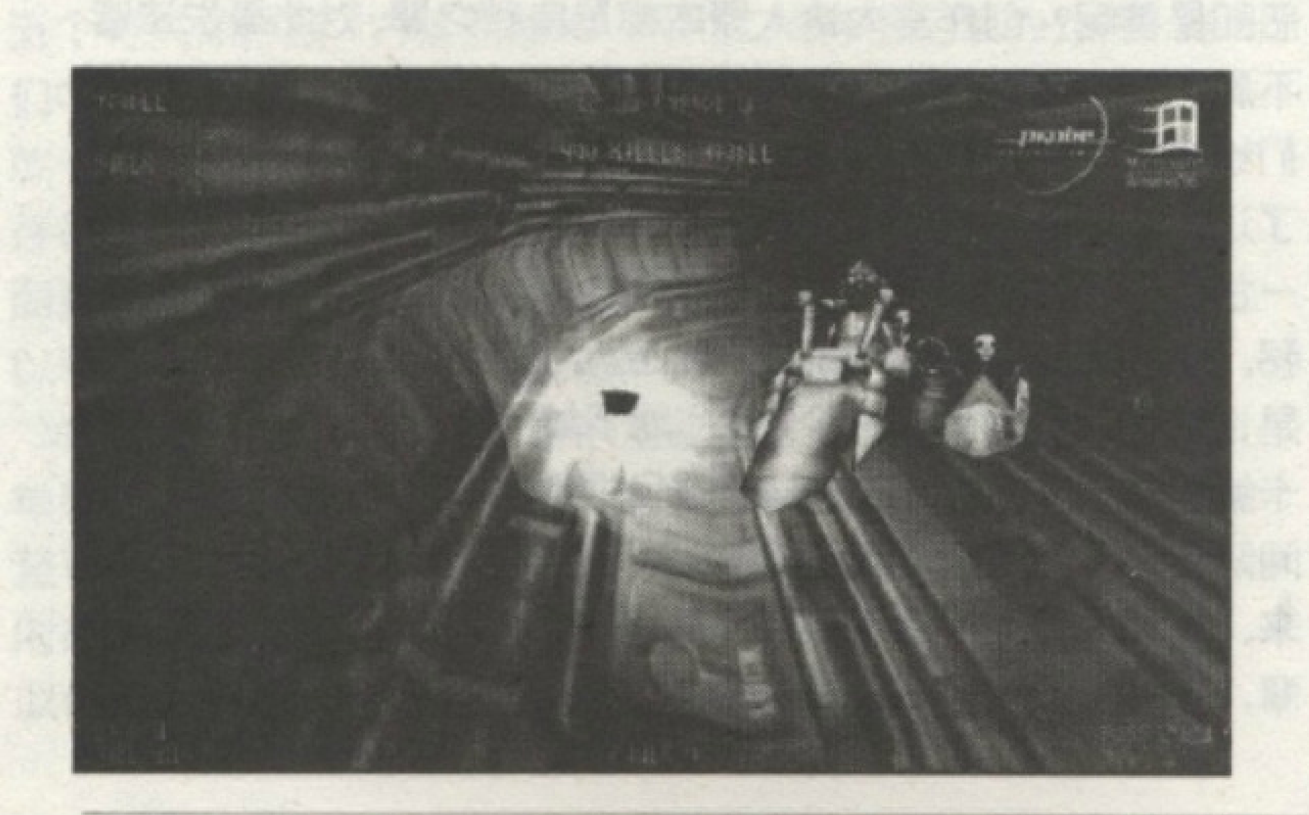
6.《生物危机》PC 版的 Voodoo2 补丁文件

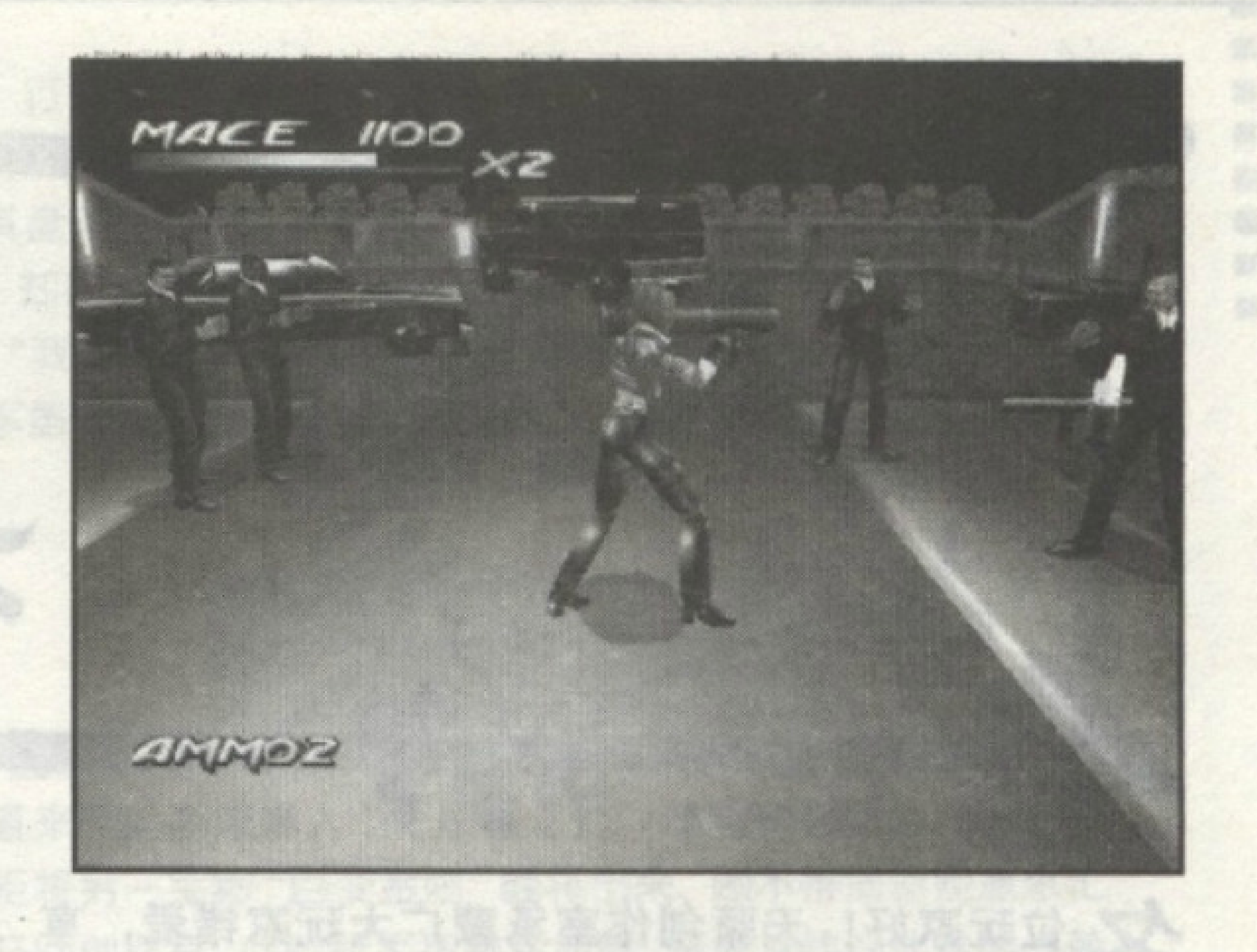
为了能使 Voodoo2 也支持去年发售《生物危机》，前不久Virgin专门推出了一个大小仅为30K 的补丁文件。值得注意的是，这个补丁并不能使游戏在画面上更加的出色，只是能使 Voodoo2 也可以被列入原先的 3Dfx 模式中罢了。

热点追踪

又一款 N64 作品移植PC

真的是很感谢阿克拉姆（Acclaim），大家一定都还记得前不久它由 N64 移植至 PC 的 QuakeClone 类游戏《恐龙猎手》(TUROK）吧？最近，Acclaim再次决定把即将在N64上推出的新作《Forsaken》搬上 Win95 的舞台。如果你经常在网上关注各种 3D 加速卡的硬件信息，你一定会注意到这个游戏一经推出便已经和《Quake II》一样成为了测试3D硬件的游戏了。是的，这个游戏与《Quake II》一样，有着无与伦比的光影效果，但它又与《Quake II》属于截然不同的两种风格。如果说《Quake II》在色调上是为了突出冷暗和残酷，那么《Forsaken》则完全是采用街机才有的亮丽色调和煊目的五光十色。这个游戏的类型与 PC 上的经典游戏《天旋地转》十分接近，不同的角色驾驶着不同飞行器穿梭于外星的基地中，可以说这个游戏仍旧属于主视窗射击游戏的范畴。笔者在试玩了这个游戏的 Demo 版之后不禁被那前所未有的光影效果所折服了，在仅仅使用了 3Dfx Voodoo 的情况下任何一面墙壁都呈现出自然的金属质感，特别值得一提的是那些发射出各色炮弹以及爆炸效果，用节日里的彩花来形容其亮丽的色彩决不为过。而在笔者的 Voodoo2 12MB 加速卡下那1024x768模式下的精细画面和效果真的是令任何街机游戏都黯然失色，游戏还特别对Voodoo、Voodoo2、Riva128、Intel 740 等 3D 加速芯片都专门制作了相应的优化模式。这是一款完全超越《恐龙猎手》的极品游戏，我们该对Acclaim 推出如此优秀的PC 游戏致个敬了！:)





新碟大放送

EIDOS 的动作名作《Fighting Force》

曾经在 SONY PlayStation 上颇受好凭 3D 动作名作《Fighting Force》PC 版终于在前不久发售了。PC 版的《Fighting Force》是一款只支持硬件3D加速的游戏，它采用 D3D 标准，只要你拥有一块4MB显存的 3Dfx Voodoo 加速卡，你便可以享受一下那800x600下27帧每秒的高质量画面，Voodoo2更可达到1024x768的分辨率。4名各具特色的主角，火爆的必杀技，带有分支路线的游戏剧情并且可以双人配合闯关。此类带有浓重的游戏机风格的动作游戏在PC上并不多见，有3D 加速卡的玩家千万不要错过这次痛击恶徒的机会呦！拿起你的手柄，Let's Go!





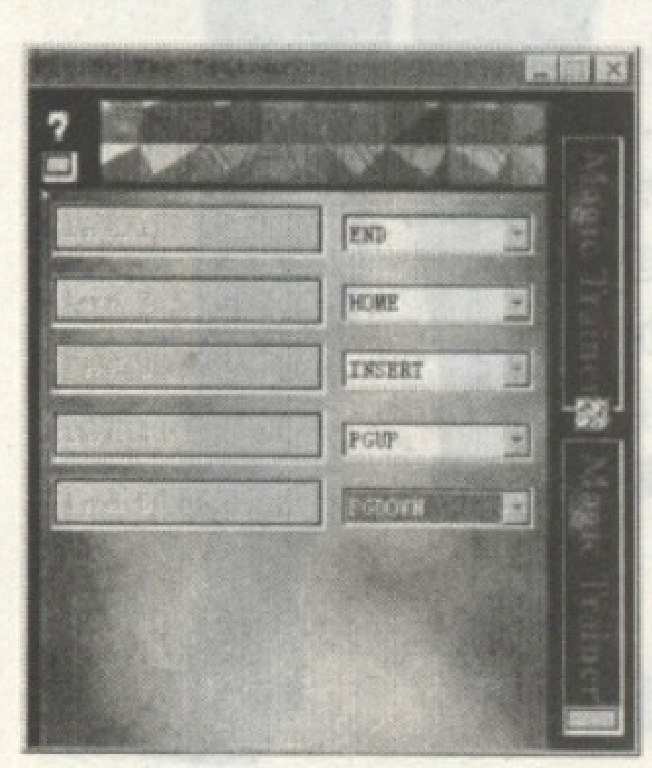


各位玩家好！天骄创作室承蒙广大玩家错爱，享"虚名"已久，而为玩家奉献的却很有限。近来得一玩友建议，我们正在进行一项大的计划，姑且称之为"天骄计划(一)"吧。为了给玩家留一点神秘感，因此天骄计划(一)的具体内容暂且保密，但相信肯定会给玩家带来更多更实际的方便。请大家密切注意本栏目与天骄主页上的讯息。OK，"悬念式"的开场白已完，接着请各位尽情挑选本月供应之好东东。

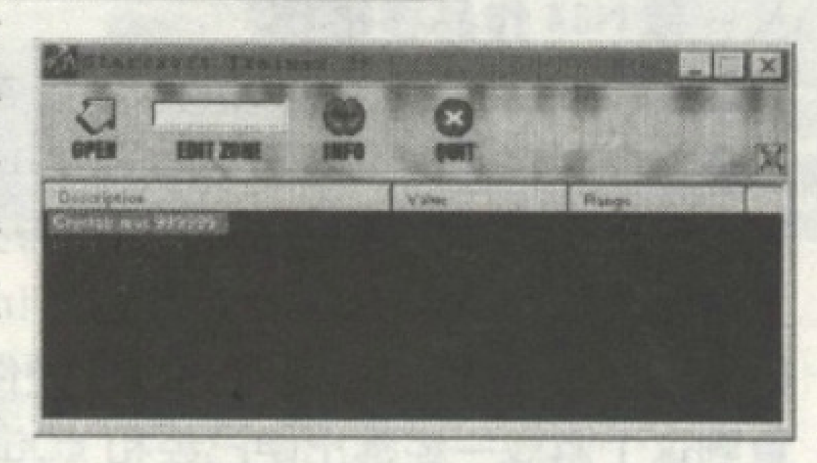
——天骄创作室：吴冠军

一、剑下亡魂修改器 (Die By The Sword Traine)

由Treyarch小组制作，Interplay公司出版发行的最新动作大片《剑下亡魂》(Die By The Sword)以其出色的3D加速表现能力和激烈真实的打斗效果迅速征服了大批格斗动作迷。柔和的三维贴图、顺畅的人物移动、极富变化的场景设计成为该作品傲视群雄的三大特色。同时游戏中的细节表现也是相当地出类拔萃，阴影效果以及透明度的运用十分细腻完善。而且《剑下亡魂》里的"伤残系统"也做得颇为令人佩服。当你用剑劈到了敌人的脸部时，裸露的血肉贴图就会取代原先的脸部贴图，从而营造出了一种极其真实的格斗气氛。在该游戏中所有角色的受伤程度都能够直接地表现在主角或是敌人的身体上。当那些猪头人砍中了主角的手臂时，那么在被击中的手臂上立刻就会出现一条血痕。当这伤口再次受到伤害时，血痕也就变成一条更深的伤口。一旦敌人的进攻过于锐利而使得这手臂遭受重创，那么很不幸的，手臂也就会脱离肉身同主子说再见了。同时相反地，即使缺胳膊少腿的敌人也仍不能小觑，只要它有"气"在，还能够活动，就足以构成威胁。也因此游戏的真实度与难度都较之一般格斗游戏(即血柱未消尽前，无论如何受伤都与完人无异，然一旦血柱耗尽，即刻无伤而死之类的作品)来得深刻得多。因此为了帮助玩家免受沦为"剑下亡魂"之苦，特此奉上一款该游戏的专用修改器。这个东东能够使你从第一至第五关卡内获得无限防护和生命力的能力。那么究竟谁将成为最终的"剑下亡魂"？



二、星际争霸修改器 (Starcraft Trainer 2+)



万众瞩目的即时战略大制作《星际争霸》(Starcraf)终于入驻广大玩家的某号硬盘了，相信经过这不短的时间的磨练后，都各有体会和所得了吧。在这里我们也就不越俎代庖，关于该作品的游戏体会就留给评论和攻略作者去评述吧(相信最近关于《星际争霸》的文章会满天飞的)，我们这里只献给玩家关于该游戏的一些附加东东。我们目前手头上有一款星际争霸修改器，其能够提供两项作弊功能。一是任意修改水晶矿(Crystals)的拥有量；二是任意修改瓦斯(Gas)的拥有量。相信对于在《星际争霸》中苦苦征战的玩家会有一定的帮助的。至于我们手头还有一些其他的修改器，但由于提供的功能相差无几，因此也就不一一介绍了，需要的朋友可以到我们的主页上去找。

三、地下城守护者关卡编辑器 (Dungeon Keeper Editor)

佛家有云：空即是色、有即是无。然是否可说：善即是恶、恶即是善呢？创作室内诸人原本都是良善之辈，对此等说法皆不屑一顾。谁料想那日牛蛙的《地下城守护者》一出之后，我们纷纷抛下所谓的面子，争相投入那无边的黑暗之中，记得为了过一把妖魔鬼怪的瘾，大家顾不上什么情谊，常常是为了争一台机器而吵的面红耳赤，不欢而散。好不容易随着时间的推移，对于它的兴趣又转移到了其他游戏之上，可是前两天不知是谁又在网上找到了一个什么《地下城守护者》系列游戏的关卡编辑器，顿时创作室重又变得乌烟瘴气、鸡飞狗跳，不时可闻阴森吓人的笑声，就连平时最为可人的雪儿也面目狰狞了起来，哎，游戏之误人，一至于斯。不过料想诸玩家都是非凡之辈，当有除妖降魔之大智慧、大勇气，故斗胆献出此物，以博

方家一哂。

使用这个关卡编辑器也并不是一件十分简单的事，首先你得安装好《地下城守护者》这个游戏，然后双击运行DKEDIT.EXE，把所有文件都拷贝到游戏目录下（缺省是c:\program files\bullfrog\keeper）。接着把《地下城守护者》光盘内整个Levels、Ldata、Data目录拷贝到游戏目录下。完成之后用写字板打开游戏目录下的KEEPER.CFG文件，将“INSTALL_PATH=”后的识别路径改为“c:\program files\bullfrog\keeper”（这是缺省的游戏安装目录，如果你在游戏安装时改动了游戏原本所要安装到的目录，那么请将它改为你游戏所在目录）。最后也是最重要的一条，请将拷贝到游戏目录下Levels目录下所有文件的“只读”属性去掉。确信自己完成上述的一切了吗？如果是真的，那么恭喜你，大功告成。噢，差点忘了告诉你，这个关卡编辑器还可以编辑《地下城守护者》的资料版《更深的地下城》（The Deeper Dungeons），一切操作过程同上所述。现在请双击游戏目录下的Editor文件（有图标的那个）启动关卡编辑器，尽情发挥你的想象力，争取成为盖世无双的大魔头吧！

四、古墓丽影之藏经阁 (Tomb Raider Savegame Manager)

话说某月吴君冠军在天骄补丁铺前言之中信口雌黄，言吾等中唯有雪儿一人打爆《古墓丽影》。不意话音刚落，却早已惹恼创作室众须眉好汉中的一位。只见雷鸣飞身上前，施展拉娜小姐缚虎擒狼之神功将吴君一顿猛K，打罢更不饶人，拿出一物，曰：“余将平生于古墓中历险之事尽皆收于此宝物之中，有之为证，当知吾所言非虚，汝遭打活该。”冠军心有不甘，遂愤而起身，取而观之，然细看之下，不由瞠目结舌，哑口无言……

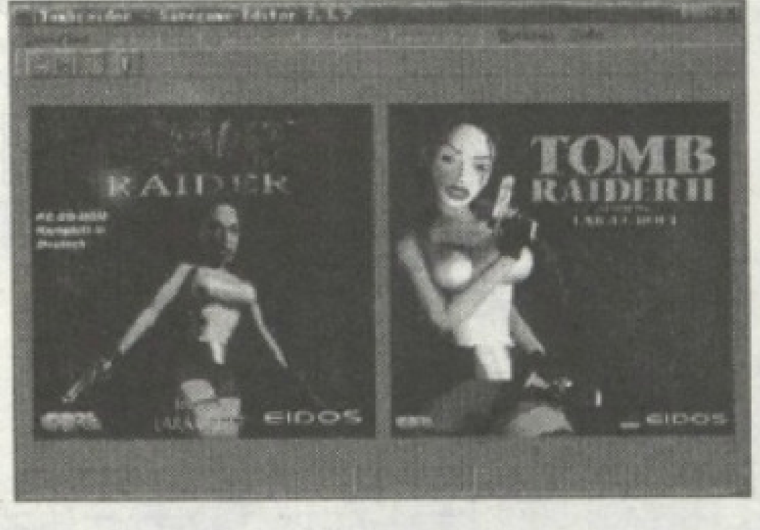
且说那宝物，原非华夏之物，乃是一迷恋拉娜小姐，名为Joe之西域胡人所造，其洋名为“Savegame Manager”，因吾等觉其拗口难记且庸俗不堪，故美其名曰“古墓丽影之藏经阁”。其物虽洋名不扬，但却内蕴机妙，变化无穷，吾等诸人借此神器，方不致互生殴斗，使创作室内呈现一片和睦升泰之气象（此话何解，请观下文）。一日探墓之余，众人忽地忆起肩负之为天下苍生西天取经之众任，遂立大决心，忍痛割爱，将这一视若供璧之宝物献出，以解世间古墓迷途之苦。

且慢，如此穷酸下去，非落掉舌头不可，还是变回原形为妙。当大家将“藏经阁”顺利安装后，在程序组（缺省目录）中运行程序，你可以发现“Main”、“Set1”到“Set4”一共五个可供你存放《古墓丽影》一代和二代存档记录的分栏，他们中的每一个都和游戏本身所自带的存档栏一样，可以让你存放十六个游戏中的存档，且同一栏可以分开存放不同的游戏的存档，也就是说，“藏经阁”一共可以收藏一百六十个《古墓丽影》前后两代游戏的存档。我想你应该明白了我们为什么可以和平共处了吧！《古墓丽影》两代游戏的缺省存档栏都是“Main”，当然你可以随心所欲地改变这一设置，“藏经阁”简单易懂的界面根本无须我们多言，你是一定会使用的。另外甚至可以用它来方便快捷的设置游戏和进入直接进行游戏。最后附赠某君《古墓丽影》一、二两代游戏所有关卡的起点处存档，以证其言非虚。

行文至此，原该告一段落，不想冠军横遭惨祸之后，耿耿于怀。猛地发现雷鸣未将“藏经阁”中一隐藏宝物说出，不由向其盘问，然雷鸣言语含糊，不知所云，冠军正欲乘机报仇之际，却稍有疏忽，被其声东击西，如风而逝，开溜之际留下一语：“我自当再去西天一次，将其捉拿归案，望吴君稍安毋躁。”冠军虽懊丧不已，却也无可奈何，唯有静待其携宝归来再言其他。

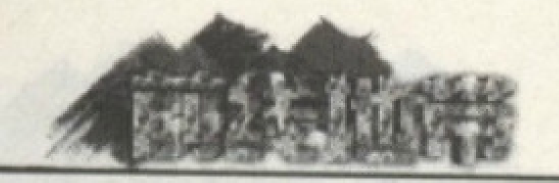
五、古墓丽影之百变金刚 (Tomb Raider Editor)

且说那雷鸣自离了创作室后，忙祭起宝物“INTERNET”，径直来到那西域番人Joe所居之处，道明来意后，一番搜箱倒柜将另一宝物“百变金刚”翻将出来，顾不得道谢便急急忙忙赶回创作室。此时冠军正暴跳如雷，室内其他伙伴皆战战兢兢，不敢多言。见雷鸣归来，不由暗自为其担心。只见雷鸣不慌不忙，取出宝物演示起来，霎时间天昏地暗，飞砂走石，真是好不威风。冠军一观之下，顿时转怒为喜，连声大呼：“本月补丁铺当无恙矣！汝真乃我等好兄弟啊！”于是两人化干戈为玉帛，携手同闯古墓去也！



故事到此终于了结，但那百变金刚究竟有何神奇，竟有如此魔力，且待我们慢慢道来。将ZIP包内的文件解压缩到Program Files目录下，会自动生成一个名为Tombedit的目录。到此目录下，打开名为Tombedit的文本配置文件，在“Language=”后面加上“English”，接着再运行程序，你就可以使用英文版的“百变金刚”了，当然你如果喜欢使用阅读法、荷、葡等语言的版本，我等也没有异议。“百变金刚”能修改至今为止已出的所有古墓丽影系列游戏，包括最近的《古墓丽影黄金版》。“百变金刚”计有八栏，分别是“道具”、“武器”、“物品”“攻略流程”“过关统计”“存档情况概览”、“作弊”，其中除“攻略流程”及“作弊”两栏无甚大用外，其余五栏皆可以任意改变“古墓丽影”系列游戏存档文件，请先选中“Savegame”菜单栏中“Load from……”，然后至你“古墓丽影”游戏安装目录下寻找到存档文件（程序会自动识别），接下来就让它变、变、变……

切莫以为以上两个宝物的神通仅此而已，有没有听说过“相得益彰”这个成语，我们想当你将它们联合起来使用的时候，就一定会深刻体会到它的含义了。请进入“藏经阁”中“View”菜单栏“options”选项，然后选中“Enable Tombedit Integration”前的方框，将自动出现的“百变金刚”目录改为c:\Program Files\TombEdit（这是缺省情况，请大家视自己的情况而定）。这样你就可以在“藏经阁”中直接调用“百变金刚”了，唯一可惜的是由于“藏经阁”是1.0版，尚未支持《古墓丽影黄金版》。此时耳边猛得传来吴冠军及雷鸣之呼救声，原来二人在《古墓丽影黄金版》中被七个木乃伊围攻，正欲使出宝物时却发现走的匆忙，忘记带在了身上，不由叫苦不迭。兄弟情深，吾等速速去也，诸位看倌，让我们下回再见。



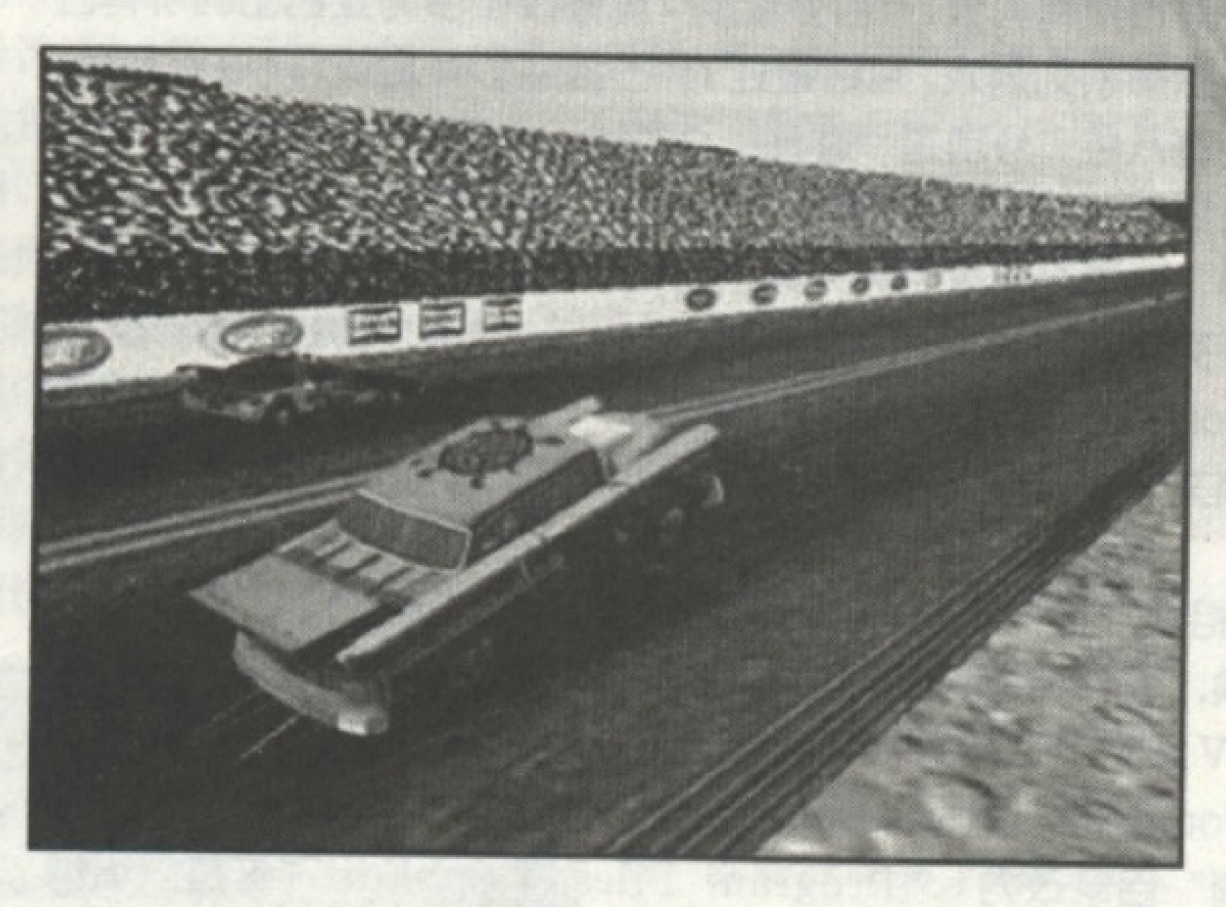


燃尽：冠军拉力赛

Burnout: Championship Drag Racing
制作公司：Bethesda Software
系统：DOS/WINDOWS95
语种：英文
类型：赛车

这一年对于PC运动游戏爱好者们来说将会是有些出乎意料的一年，首先是"猎鹿人"——一个画面粗糙控制简陋却拥有年度最佳销售业绩的游戏，当我正在为如何掌握乏味的猎鹿技巧而抓耳挠腮的时候却又出现了这么一个让我觉得毫无把握的游戏——燃尽：冠军拉力赛。

我绝对相信，有很多的拉力赛车的爱好者们在玩他们最爱的赛车游戏时候的心情是多么的兴奋莫名，而我也要老实地说，我从来没有期望过有谁能真正的模拟拉力游



戏：就象Bethesda Software's的"燃尽"站点上说的一样，当比赛仅仅持续了短短十几秒钟的时候你能做出什么来呢？

如果你不是一个忠实的拉力赛游戏的爱好者或是只对其抱有一丝关注的话，那么这一切问题将会变得简单：两辆车并列在起跑线上，当灯转绿的时候只管使劲地踏着油门不要命地向前冲就行了，但是，实际上除了这几秒钟疯狂的加速外，还有其他很多让我们值得留恋的东西，而且"燃尽"就给这些重新下了一个完美的定义，就象我们希望的那样细腻和真实。

几乎所有游戏中的赛道都是以1998温斯顿拉力赛为蓝本的，在3DFX给我们带来了强大的视觉效果的前提下，



"燃尽"跟Bethesda的第一个赛车游戏"实验赛车"（X-CAR）相比之下有了绝对质量上的提高（不过我觉得Bethesda仍应对赛道旁的树木更花一些功夫，那些经过了雾化处理的巨大的松树看起来更象是悬挂在车上的一大团浓烟），算上游戏的附加包（在Bethesda的网站上作为补丁提供），游戏共为我们带来了22种可供选择的名赛车，象：72年的"梭鱼"，55年的"追逐"，71年的"马路赛手"等等很多很多，当然，对于其他还有一些让人觉得可笑的车你完全可以不加理会嘛！

但是，选择一辆顺手的车仅仅是开始，和"实验赛车"一样，"燃尽"提供了一大堆让人不知如何下手的繁杂的自调节选项(好象它们用的是一个引擎)，要调节完这些所有的东西怎么也得用上一天的时间，对此我只能说"简单明了或许只是赛车手的一个梦……"。但是，话虽然这么说，看起来是浪费时间的部件调节给比赛成绩带来的却是非常显而易见的效果，我在调节了一些选项以后，我的成绩至少提高了两秒。唯一的问题只是，在你调节的过程中旁边的说明字体太小了，难以看清，而你只能看见有一些箭头明确地指向某个位置。

在不同的游戏模式下，你还会碰到同样的能带来真实性的一些选项，快速比赛模式让你驾驶一辆叫不出名字的车跟对手逐鹿中原，而标准模式能让你进行包括练习、跑单程、加入一场赛事甚至自己创建一个完整的赛季等功能，让你在游戏中20个赛道中你最喜爱的赛道上纵情狂奔。

当然，在"燃尽"中的比赛时间很短，但是其的确能让你血液沸腾，当你参加一系列的赛事的时候，你就会感觉到我的感受了，当你在适当的时候来了一个漂亮的急转弯你难道不会情不自禁的尖叫吗，在我觉得没有希望赢得比赛的时候，我经常会突然转向和迎面而来的赛车来一个

"烈吻"、"砰""乓"，我冲向了一辆飞速而来的车，剧烈的震荡将我甩离了地面有30英尺高，一切都在我的车重重的落地声和蓦然腾起的烟雾中瞬间归于寂静……真实吗？也许是，也许不，可是那种感觉的确难以言喻，I FEEL GOOD!

和所有游戏一样，"燃尽"也有着这样那样的缺点，其首要的一点就是，它竟然是一个基于DOS模式的游戏，虽然它能在WINDOWS95下运行，但那仍是在WINDOWS95的DOS状态下，因此，一些比较罕见的操纵杆或是声卡的的安装可能会遇到一些麻烦。

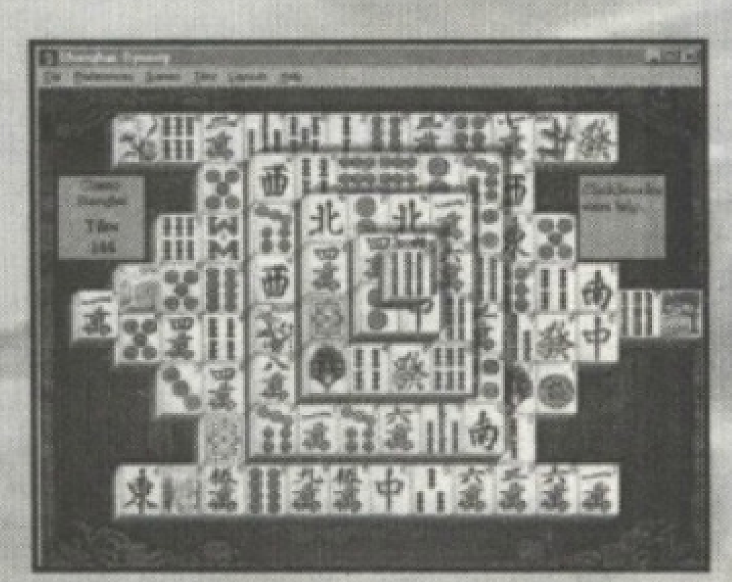
另外一个比较失败的地方就是"燃尽"中的VCR功能，游戏中预先设置好了五个摄像头，而你不能对它们有任何举动，在你完成了一个漂亮动作的时候，想看看特写或许是一件比较困难的事，而且整个游戏至始至终单调的音乐无疑是游戏最令人失望的一点，可这些令人不习惯的地方任何一个游戏都要是无可避免的，或许在你的想象中能获得最终的完美吧！

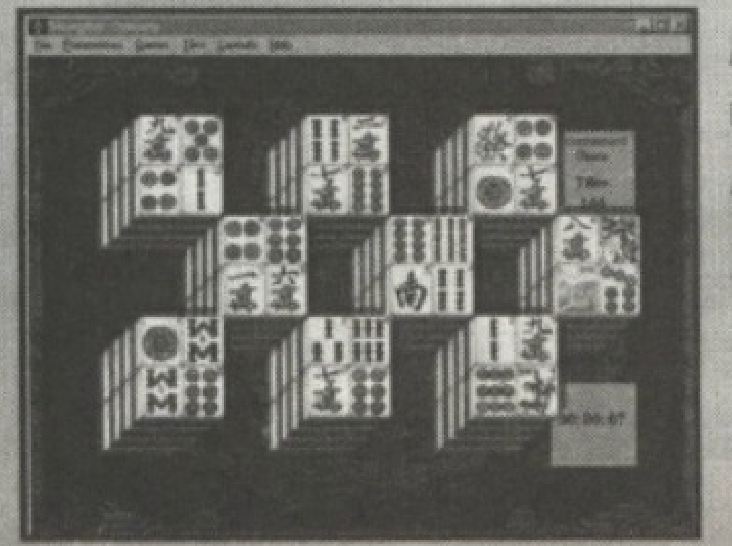
上海王朝

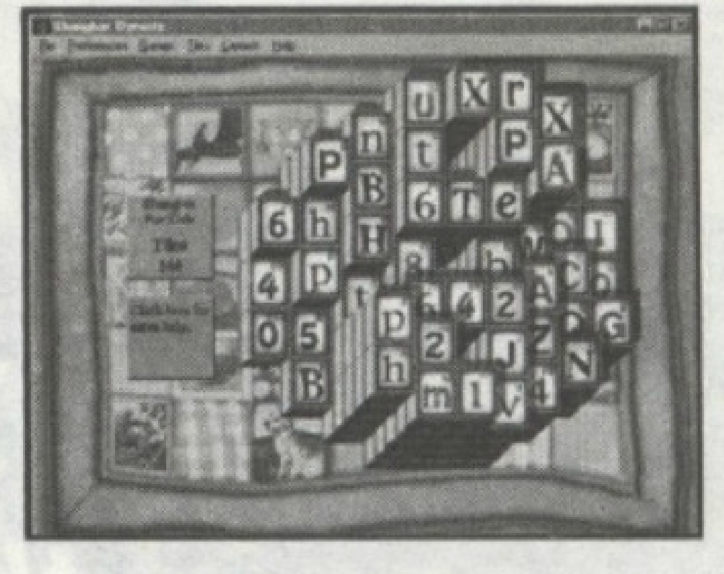
Shanghai: Dynasty
制作公司：Activision
系统：WINDOWS 95
语种：英文
类型：桌面模拟

麻将，风靡全世界的中国的古老的"瓦片"游戏，"上海王朝"这款游戏已经是ACTIVISION第六次给我们带来如此大众的享受了在多种游戏因素的完美的组合下，它显得如此的精彩绝伦。

记得第一次介绍其前作时是在1986年，而这次的"上海王朝"则是这长期系列中功能最全面最值得一玩的一款。例如，"上海王朝"这次给我们带来了它最引以为荣的多人游戏功能（提供了IPX、MODEM和INTERNET游戏功能）、数种单人和双人游戏模式，"Shanghai For Kids"一个裁剪讲究的版本，很适合地在娱乐中给孩子们带来一些愉快；一个教学模式；一个麻将花式和图案编辑器。现在你可以沉迷于和那些疯狂的玩家们在线杀个天昏地暗的享受中了，







在"王朝"模式中，你将和总共四个电脑对手进行一场角逐，看谁能最先清掉桌面上的牌，而且在混合版（单人和多人的组合版）中还有一种有意思的叫做"POWER TILES"的牌，就象扑克里的小鬼一样能代替任何一张牌。

在"上海王朝"中，"上海"系列的绘画工艺水准得到了进一步的提高，牌面的花样包罗万象，有占星术、幻想、史前文化、和埃及象形等，要给这么多图案命名可不是容易的事，而且同时还有令人惊艳的动画和音效，对于喜欢凡事自己尝试的玩家还可以自己用WIN 95自带的画笔来绘制你喜欢的牌面，在游戏CD中还有一个叫做BMP的子目录，里面全是帮助你绘制图案的模板。

如果你还是不满意的话，你还可以上载和下载自定制的牌面。

在ACTIVISION的"上海"系列中"上海王朝"绝对是一个不可小觑的成员，在这么长时间的逐渐改进中，ACTIVISION对"上海"系列的概念已经在渐渐地改变了，它将多人连线功能非常完整地加人到了游戏中，所有在"上海王朝"中得到了加强的特性很大一部分看起来是如此的完美，而有一些却还是差强人意。

在游戏中增加的所谓"混战场"的游戏模式的确能让人兴奋一阵子，但是，游戏那疯狂的速度和节奏很容易让人感到疲劳，这些游戏模式缺乏那种能给游戏带来长久的生命力的重要因素："策略性"，本想给游戏带来积极性的这种因素得到的却是事与愿违的结果。对于电脑对手来说，这种变化给它们带来的损害会更多吧！！^_^

尽管如此，这些增强的因素仍然是"上海"系列里了不起的进步，毫无疑问，麻将是充满着策略的，而且是一种极其富有挑战性和刺激性的多人游戏，有着无穷无尽的可重复性，作为一个游戏，麻将更象西方的金拉米纸牌，但是，相比之下有着更多的可变因素，要想学会其中所有的技巧估计穷尽一生也难以达成，在加上这些附加的因素以后，ACTIVISION把它从一个本来很平常的产品改进成了一个真正优秀的游戏。

但是，作为一个单人游戏来说，"上海王朝"是令人失望的，甚至相比之下还不如其前作"上海：伟大瞬间"，至少前作更为适合于被当作一个单人游戏。

你玩"上海王朝"并不因只为了"上海"系列，而应该是为了体会到这个在亚洲流行了几个世纪的多人策略游戏的真正精髓所在。

所以，不管是有一整个下午的时间还是只有几分钟的空闲时间，你都应该试一试这款"上海王朝"，只有它能赶走你心中的忧郁，带来轻松和欢乐（真的哦！^_^）。

小鳄闯天关

Legend of the Gobbos

上海　流星雨工作室

游戏类型：动作
发行日期：1998年1月
制作小组：Argonaut Software
发行公司：Fox Interactive
国内代理：电子艺界
官方网址：www.foxinteractive.com/products/croc/croc.html
最低配置：奔腾100、16兆内存、100兆硬盘、2倍速光驱
推荐配置：奔腾100、32兆内存、180兆硬盘、16倍速光驱、3D加速卡

圣诞过后的一两个月，几乎可以说是电脑游戏的真空时期，在这一段时间里很难找到什么大红大紫的作品。1998年年初Fox Interactive发行的一个类似于《玛利奥64》(Mario 64）的三维动作游戏《小鳄闯天关》，可以说是这一时期里比较值得关注的作品之一。如果说在电视游戏机上这种类型的游戏比比皆是，那么在电脑屏幕上这类游戏倒是不多，尤其在支持了3Dfx加速卡之后，《小鳄闯天关》的表现究竟值得我们叫好吗?

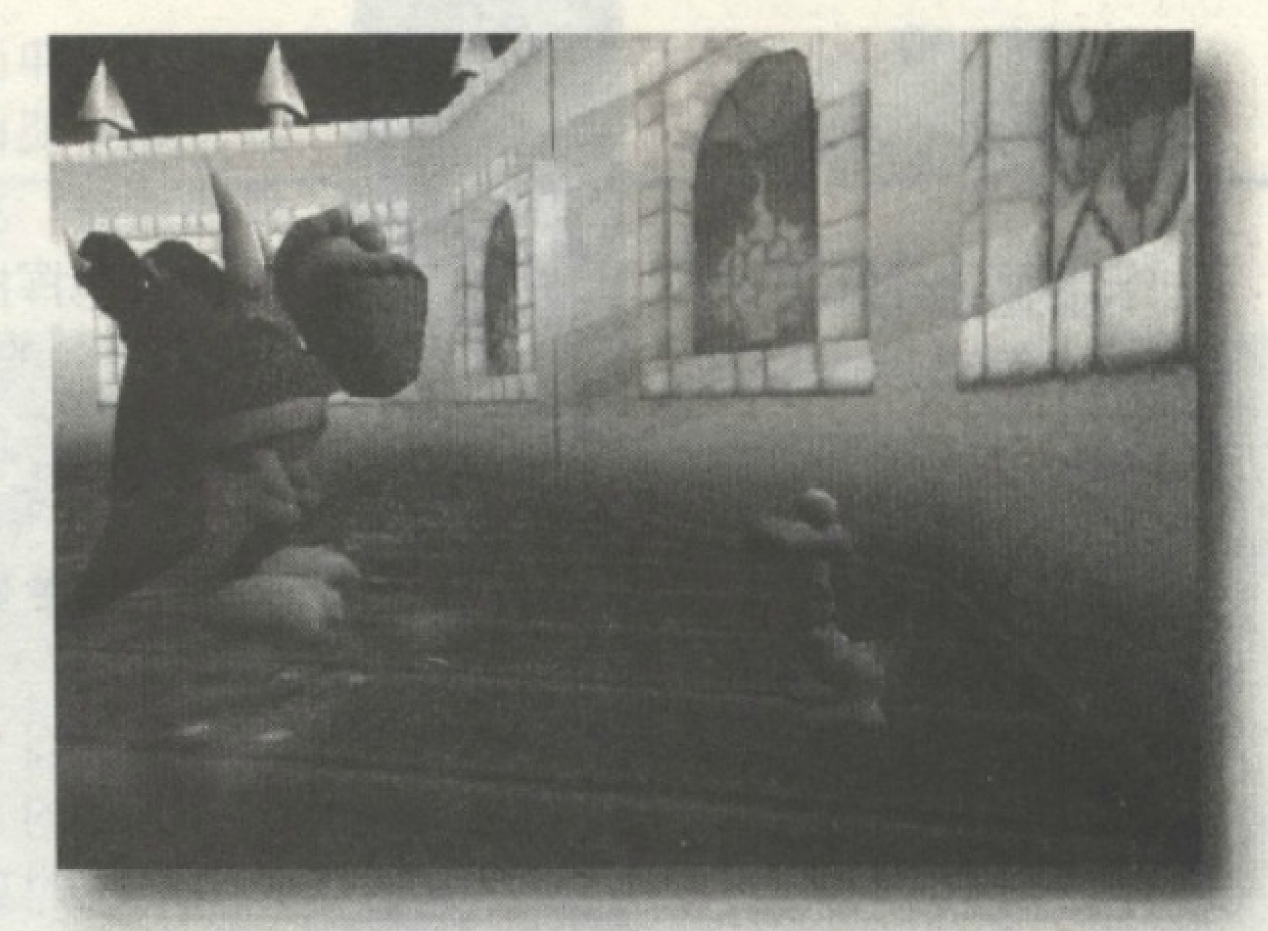
缺乏新意的游戏概念

游戏的故事老套得可以让十七八岁的小伙子掉下牙来，被遗弃的鳄鱼娃娃克劳科被一种叫做高伯斯的动物收养，可当鳄鱼娃娃长大成鳄鱼少年之后，高伯斯的领地却被邪恶的但丁男爵入侵了，大大小小的高伯斯们统统被抓了起来，只有我们的主角克劳科在危难之刻被神鸟所救，接着它就担当起了拯救整个高伯斯族的重任。也许是因为游戏的开发者来自电视游戏机软件的开发小组，整个游戏设计理念基本上还是继承了大多数电视游戏机卷轴动作游戏的风格。在《小鳄闯天关》中克劳科将在森林、冰原、沙漠、城堡四个岛屿总共四十个关卡上冒险。在这些美丽的场景中，克劳科除了要跳跃蒸气熔岩坑、钉阵这样的陷阱，还必须利用自身的攻击对付众多极具挑战的坏蛋，象严寒冰怪、巨型毋虫。在这过程中玩家也能象诸如《雷曼》(Rayman)、《音速小子》(Sonic）等游戏中那样收集到宝石。同样如果受了伤，小鳄鱼就会遗失所有收集来的宝石，若是此时再受伤，那可就一命呜呼了。此外，在每个小关中玩家还能解救六个高伯斯伙伴，而在每个岛屿上克劳科都将遭遇到一到两个BOSS级的老怪阻拦，当然此时必须以智取胜。唯一与那些落伍的卷轴动作游戏的不同在于《小鳄闯天关》是完全三维的动作游戏，采用的是时下流行的追尾视角，而且不象卷轴游戏那样画面会自行推进，在这个游戏中玩家可以自由地在游戏的场景中行动。由此看来，《小鳄闯天关》在游戏概念的设计上似乎没有多少创新和令人感到兴奋之处，至多是个“古墓丽影”式的“雷曼”。

可爱生动的角色塑造

所幸的是虽然在游戏的整体构架上《小鳄闯天关》表现得中规中矩，但在这条活蹦乱跳的小鳄鱼身上制作小组倒的确是下了不少功夫，所以我们的主角在游戏中表现得十分抢眼。除了其大头小身，一副摇头晃脑、笨手笨脚的憨样令人忍俊不禁，它还能跑、能跳、能攀岩、能爬绳子、能挂在气球的下面、能在水下游泳以及180度急转弯等。为了对抗坏蛋们，这小家伙还能够通过双跳压地和尾部攻击来自卫，甚至还能够用双跳压地来敲碎箱子以取得额外的奖励。在平时即使你不去操控它，它也会眨眨眼什么的，充满了动感和生气。最令人叫绝的是这条小鳄鱼的声音演出。每当

双跳压地、尾部攻击或是挨揍的时候总伴随着那种奶气十足的叫声，虽然我们无从破译这些怪叫究竟是何意义，但这无疑更为我们的主角添了几分色彩。难怪我们的几位向来视电脑游戏为情敌的女朋友们都不约而同对这游戏显露出极大的热情，其中小鳄鱼滑稽可爱的卡通形象功不可没！

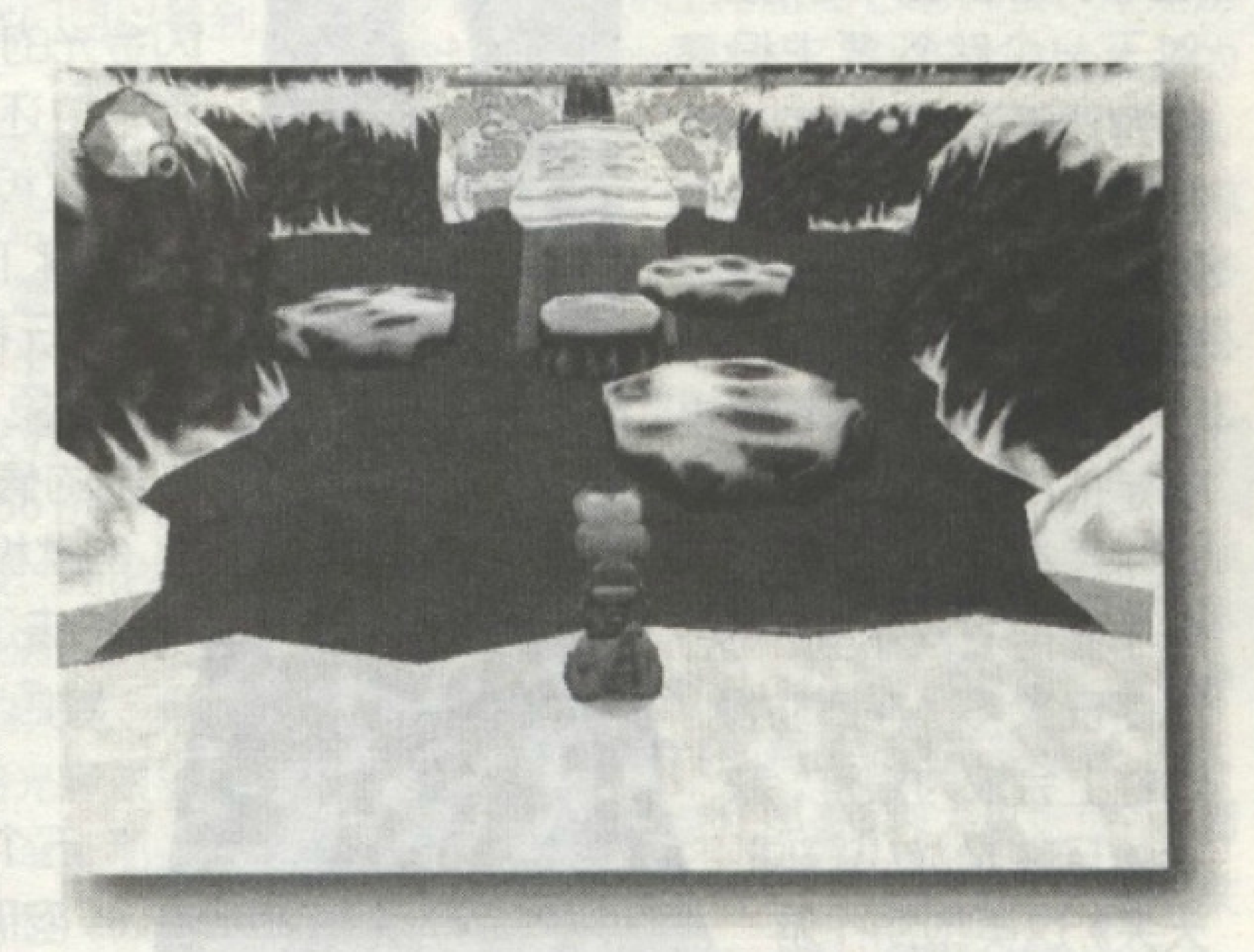


水准之上的关卡设计

与小鳄鱼丰富的动作相应的是游戏的关卡设计，为小鳄鱼提供了一定的用武之地，这样使游戏的动作乐趣能够充分地表现出来。前面我们已经提到过游戏是由四十个关卡组成，这些关卡的基本架构其实就是将一些三维化的游戏场景用各种门作为联接的枢纽串起来。我们进行游戏时实际上就是在操控小鳄鱼在这些三维场景里穿梭。每个三维场景中主要由跳跃机关、怪物、运送机关、奖励机关几部分组成，《小鳄闯天关》的动作成份也主要围绕这几部分展开。其中跳跃机关这一部分设计的花样最多，不但有水平的、垂直的，还有齿轮状旋转的、陷阱式一踏就碎的等等不一而足，而怪物和运送机关则相对平凡一点。最令人称道的则是在隐藏地点中关于奖励机关的设计，与相对平淡的其他机关比，奖励机关似乎更见新意和有趣。当在隐藏地点中我们遇到过这样一种情况，先是三只一模一样的宝箱如同猜物游戏般先亮出其中宝物，再在一阵眼花缭乱之后重新排列组合，让我们从中挑选的时候，笔者这才第一次发现，原来这种只在策略和冒险类型游戏中出现的把戏也能融入在动作游戏里。类似“打土拨鼠”（就是几个老鼠从地洞中先后钻出，玩者必须迅速用小锤击打探出头来的老鼠）那样的奖励机关，除了考验玩家的判断力之外，还要求能够熟练地操控小鳄鱼在“左中右”三个按钮上跑来跑去。至于那种遇上克劳科就撒腿逃跑的宝箱，见了真是让人又好气又好笑。我们以为《小鳄闯天关》中最有趣的莫过于此，可惜象这样给我们留下深刻印象的设计在游戏中并不多见。

天差地别的画面表现

第一次进入游戏时，因为没有设置有关选项，看到的320X200分辨率的画面真可以和“惨不忍睹”划上等号。可当笔者开启了3Dfx加速卡的功能选项后，看到的画面效果虽谈不上震撼，但至少用无暇来形容是不为过的，一切都产生了翻天覆地的变化。我们在这里无意鼓吹3Dfx加速卡的神效，可事实就是这样。我们特意用奔腾MMX-166不用加速卡来跑640X480模式，结果跳帧的画面让我们放弃了这个游戏。在3Dfx加速的模式下，游戏的光影和透明效果运用得非常不错。沙漠岛屿中一小关中黑暗里闪电的光影变化、小鳄鱼在水中冒险时的半透明效果等等是最好的例证。不过话说回来，现今的游戏支持3Dfx



Voodoo芯片加速的哪个画面表现不好呢？所以我们在这一问题上就不再纠缠了，毕竟眼见为实嘛。不过，大家倒是可以注意一下游戏画面上的一些细节表现，象克劳科在雪地或是沙地上行走时留下的脚印，包括湖水、岩浆在内的各流质的波纹，因为《小鳄闯天关》在这一点上刻画得还是较为仔细的。

缺点：关卡设计不良，不断重复，耐玩性不良

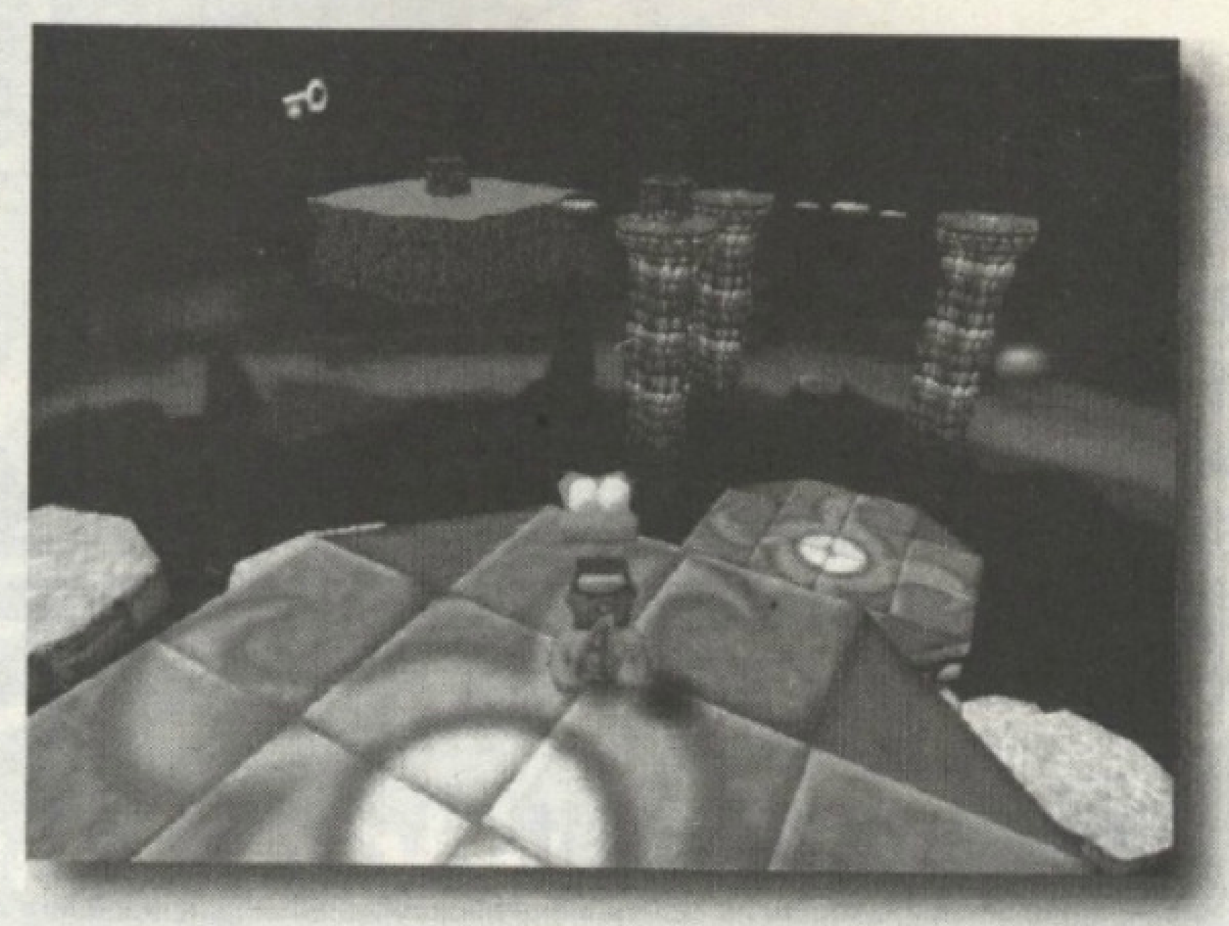
有句话叫作“成也萧何，败也萧何”，《小鳄闯天关》的关卡设计总体上可以说是在水准之上的。但我们工作室还是感觉游戏某些关卡设计重复得比较多，最明显的例子就是前三大岛屿在机关运用方面较为重

复，许多在各种跳板之间跃来跃去等部分都非常相似，所以当笔者玩到沙漠这第三个岛屿时几乎已经提不起多少兴趣来了。不过，最后那个城堡岛屿设计得蛮不错，其中在自由落体的平台上角斗、升降幅度极大的柱子上跳跃、踩碎架桥的木箱、让怪物摔死等等新鲜创意总算是补回了一些分数。

另一明显的缺点是操控方面设计不良，其主要体现在按上箭头即表现为小鳄鱼在奔跑，这样对于一个跳跃要求很高的游戏来说，显然有一点格格不入。因为我们在游戏时发现，空中跳跃时要掌握好落点比较困难，由于按上箭头即是奔跑使得定位产生障碍，很容易刹不住车过了头，相反，按不到位又跳不到，这样使玩家多少在适应操作性上会较为艰难。缺乏耐玩性是《小鳄闯天关》这类型动作游戏先天不足，在此我们就不再赘述了。

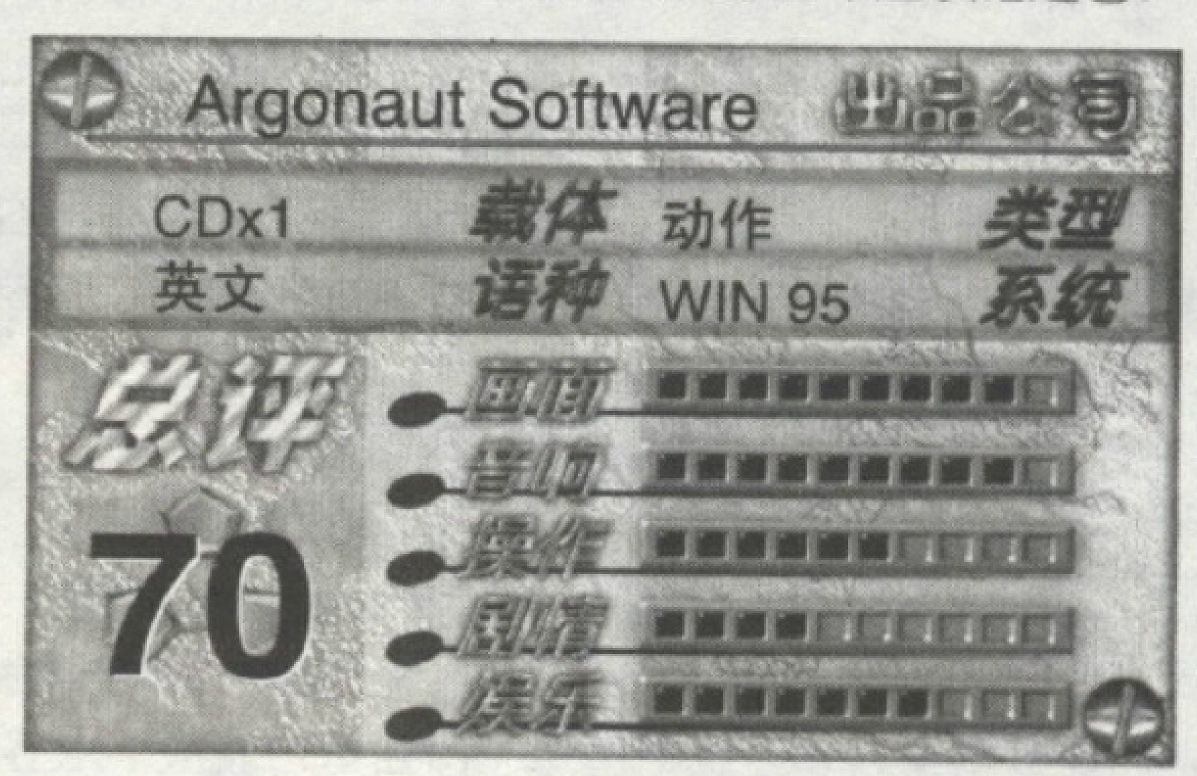
TIPS:

在《小鳄闯天关》中老怪们的攻击方式大致都是相同的，也就是先用一招厉害的攻击技，象是捶地发出冲击波、向牛那样横冲直撞、发发机关枪挥挥拳头什么的，但一旦没有伤害到克劳科，这时老怪们就会进入一种短暂的不能战斗的状态，此时攻击方能见效，一般只要击中三次，老怪就回老家了。游戏中最主要的难关还是在于跳跃技巧，由于操控方面的设计问题，给跳跃时的定位带来不少难度，所以我们建议在前面的关卡中多操练这种跳跃尺度的感觉，这对于后面的关卡将很有帮助，不然要通关就非常困难了，而且实际上最后的城堡那一大关是游戏关卡中的精华所在，因此可别轻易放弃噢！隐藏地点的发现途径大致有以下几种：一是将封盖的井或是凸起的岩石用双跳压地坐碎，这样就可以掉进隐藏地点；二是闪金光的传送点；三是深藏在各种不同形式的高台下方的跳板，也许各位还不太明白，比如在冰原那关中有许多山崖，这些山崖是由各种跳板连接的。而在某些山崖的半山腰，这里会有凭空的跳板，必须跳下山崖且正好落在跳板上，才能来到隐藏地点。游戏所提供的“玩者控制视角（Player-controlled camera）”将能够让玩家以象“劳拉”的方式按住激活镜头的键，再用方向键来察看周围的情况。这绝非是个摆设的花瓶，相反这将对于寻找这种凭空的跳板带来极大的帮助。尽管这种跳板不容易被发现，不过一旦进去了往往是加好多命，还是比较值得去搜索的；四就是用五种异色宝石开启的密门。



这里有一条秘技，它可以用来选择游戏中的任意关卡以及五个隐藏小关：将“左左左左下右右左左下右下左上右”作为密码输入即可。

适合玩家：喜欢毛绒玩具的小女生多半会把它当宝贝，当然对《雷曼》、《玛利奥》有深厚感情的玩家也不应该错过它。

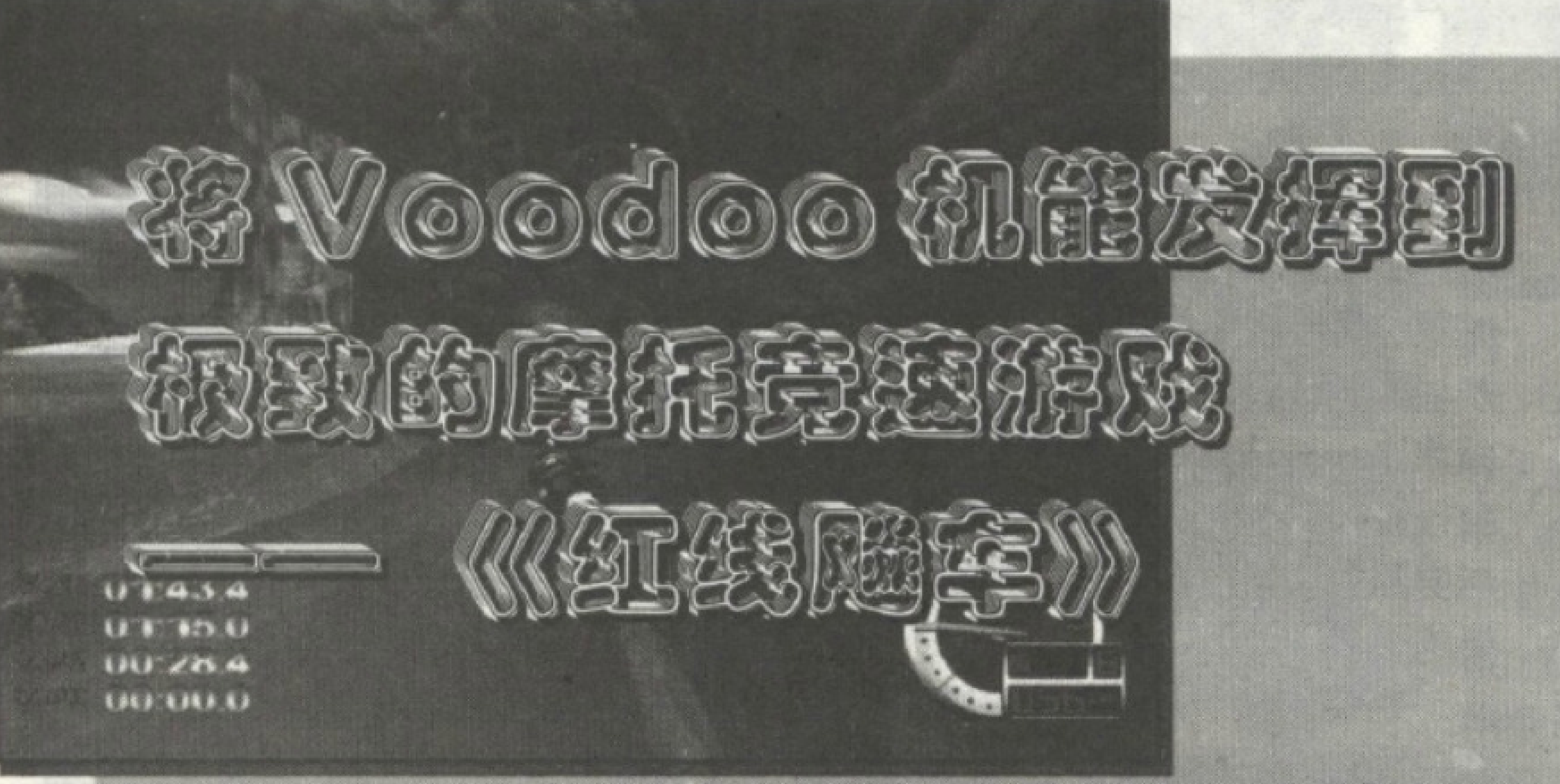


（没有3Dfx加速卡的玩家请在画面表现栏自行减去四格）

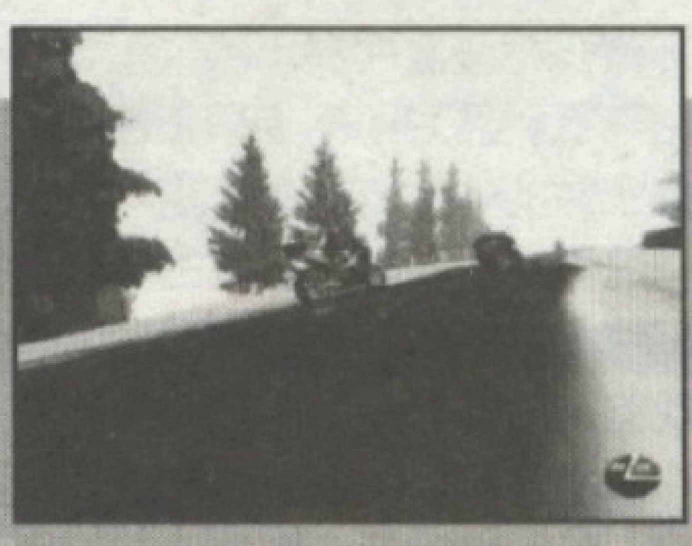
优秀点点：小鳄鱼顽皮可爱的形象塑造得活灵活现，游戏中的隐藏关卡设计得颇有乐趣！

劣迹斑斑：没有多少重玩的价值，游戏进程的中段略显枯燥，操控界面有待完善。





将Voodoo机能发挥到极致的摩托竞速游戏——《红线飚车》



北京 罗曜　江 苏 夏无踪

游戏类型：赛车
发行日期：1998年3月
制作小组：Criterion Studio
发行公司：Ubi Soft
国内代理：Ubi Soft
最低配置：奔腾133、16兆内存、2倍速光驱
推荐配置：奔腾166、32兆内存、16倍速光驱、3D加速卡

《摩托英豪》是一个应该被载人PC GAME史的游戏，它将PC机上的摩托游戏水准提高到一个前所未有的程度。似乎从那以后，摩托游戏才真正有权从赛车游戏中分离出来，成为一个独立的游戏门类；也正是从那以后，又涌现出了大量优秀或平庸的摩托游戏（游戏界跟风的习俗是亘古不变的）。还记得，去年在玩《摩托英豪》的时候，与朋友说："摩托游戏能够做到这个程度真是不得了，以后的摩托游戏要想在它的基础上再求进步，看来是难上加难啊！"呵呵，那终究只是一句戏言罢了。后来者超过它，只是个时间问题，现在我们已经等到了这个时候，因为——《红线飚车》诞生了！！

我相信，用Voodoo玩过《极品飞车Ⅱ特别版》的朋友都会为它的画面质量而惊诧不已，同时也在盼望能有一款同等画质的摩托游戏问世。《红线飚车》可以满足你的愿望，它的画面质量与《极品飞车Ⅱ特别版》相比，有过之而无不及。《摩托英豪》中仅仅用到了3D特效中的"过滤"这一种，而在《红线飚车》中，我们可以看到"雾化"、"柔化"、"透明"、"半透明"、"反射"、"高光"等多种特效的综合运用，在3D加速卡的鼎力协助下，为我们奉献上了这款迄今为止最漂亮的摩托游戏。游戏中的赛车和全动态车手使用了1500多个多边形来进行描绘，在多能奔腾200＋Voodoo的平台上可以达到60帧／秒的速度，无论在细致度还是流畅度上都可以满足所有人的需要。《红线飚车》中的火花、烟雾、水雾、季节变化、实时追光等效果十分吸引人，Le Grand Blanc那条赛道中对雪雾的表现明显要比《极品飞车Ⅱ特别版》中的尼泊尔赛道高明得多。这一下，广大摩托迷们可以心里平衡了吧？

《红线飚车》中共有10条赛道，分布于世界各地，其中有两条是隐藏赛道，需要朋友们自己去发现，应该说，除了第一条赛道之外，其它赛道设计得都颇有难度。赛车共有8辆，性能相差很大，应根据赛道的不同而作出适当的选择。比方说虎鲨这辆车吧，速度极快

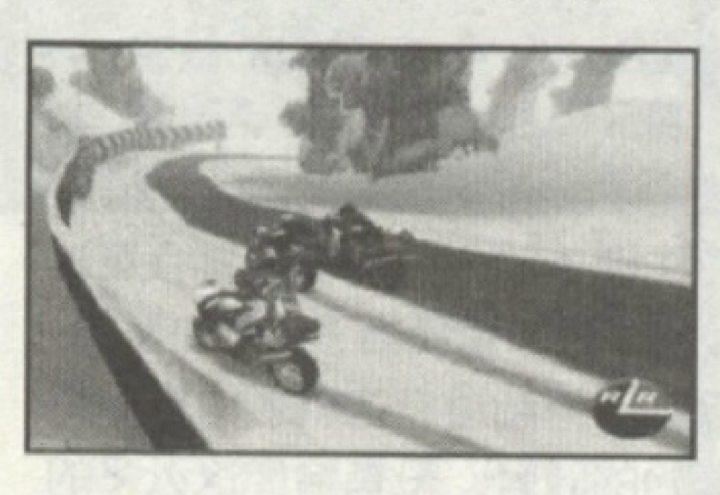


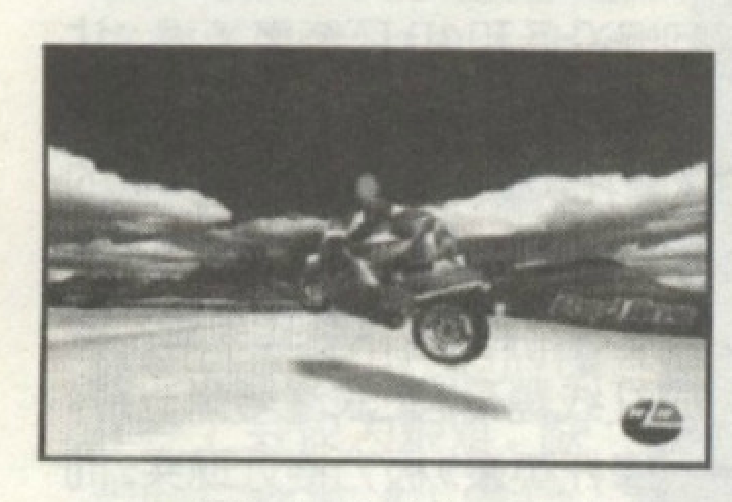
但操纵性不好，驾驶这辆车在弯道较多的赛道上绝对跑不出好成绩。游戏中的比赛分3种难度，不同难度下的CPU对手有着明显的水准差别，低级的最面，没什么可说的，闭着眼睛都可以超过它；中级的虽然没什么技巧但是非常锲而不舍，会紧紧咬住你不放，一有机会就会超过你；高级的可就非常狡猾了，又快又稳，几乎不给你任何超过它的机会。但是游戏在刚开始的时候，没有给你这么多的选择，赛道只给了3条，赛车只给了3辆，难度只给了两种，需要你不断跑出好的成绩，才能不断地让你发现游戏中更多的引人入胜的地方。另外，《红线飚车》还支持力量回馈设备和3D环绕声技术，让你有更加身临其境的感觉。

玩过《摩托英豪》和《红线飚车》的朋友可以很容易的发现这两个游戏的不同点。概括地说，就是：《摩托英豪》更写实一些，《红线飚车》更浪漫夸张一些。在画风上，《摩托英豪》极力接近现实；而《红线飚车》则有一些明显的扭曲和失真，有点油画的味道。在游戏的内涵上，也是如此，驾驶《摩托英豪》中的摩托车可以有接近驾驶真车的感觉；而《红线飚车》中摩托车的表演则与真实情况有一定的差别，无论是在高速超车的情况下

与别的赛车相碰撞而发出的火星、赛车腾空飞跃和落地时的物理特性还是车手摔跤时的体态你都会有这样的感觉，但这确实使得整个游戏的可玩性和娱乐性大大提高了。《红线飚车》这个游戏的难度不低，因为赛道设计得很复杂，赛车又可以轻易达到比较高的速度，所以你的反应敏捷度在这里就成为一个能够左右比赛结果的重要因素。

这个游戏里已经很难说有什么弯道技术了，只要你可以不摔跤地跑完全程，就应该会有不错的成绩了。请记住，在《红线飚车》中，一定要使用手动刹车(缺省设置在SPACE键上)才能在弯道有好的表现。而且，因为游戏中的赛车在极高速的情况下有时会发生突然失控的现象，即使你并未撞上任何东西，只因为左右扭了几下就突然摔了出去，所以请在进入比较复杂的路段之前，用手动刹车键进行减速。在有些特殊路段，还必需全程使用手动刹车以限速。





游戏中设置了8个车队，而且每个车队都能选择男或女，如果你是女玩家，应该考虑选择女性，要不你摔倒时的惊叫声，怎么是个破锣嗓子？比赛时F2键用以切换视角，共有三种视角：高空追尾式、座骑后追尾式和头盔式。头盔式难度最高，可以让你尽情享受速度的刺激。你会感到大地为你张开，地平线随着你而倾斜、旋转。如果你产生了飞起来的感觉，那就是了，我也有这种体会。

比赛完后，别忘了选择“action reply”重播你精彩的车技，是不是比看正式的摩托车赛更漂亮、更过瘾？如果你车技差强人意，没关系，在主菜单栏中选择“demo”，再任选一赛道就会有一位车技精湛的赛手为你开完全程，你不但能一览各赛道的风景，更能够熟悉一下赛道，这可是赛车最重要的一步。

如果说这个游戏有什么缺点，可能只是它的配置要求稍高些，但这绝对物有所值。另外有的人可能感觉它的3D画面偏硬些，金属质感较浓，不象“极品飞车2特别版”中的柔和，但这是偏好问题，因为这是两种不同的3D渲染风格，就象“恶梦鬼魅”和“剑下亡魂”的画面差别一样。不过“热血摩托”如果能展现《极品飞车Ⅱ特别版》中，南美和好来坞两条赛道那样细腻、具有梦幻效果的风景，感觉就更好了。

上手指南：

方向键：

上——升一档（手工上档时）

下——下一档（手工下档时）

左——左转

右——右转

左Shift：油门

左Ctrl：刹车

Z 键：向同伴示意

A 键：拉起车头

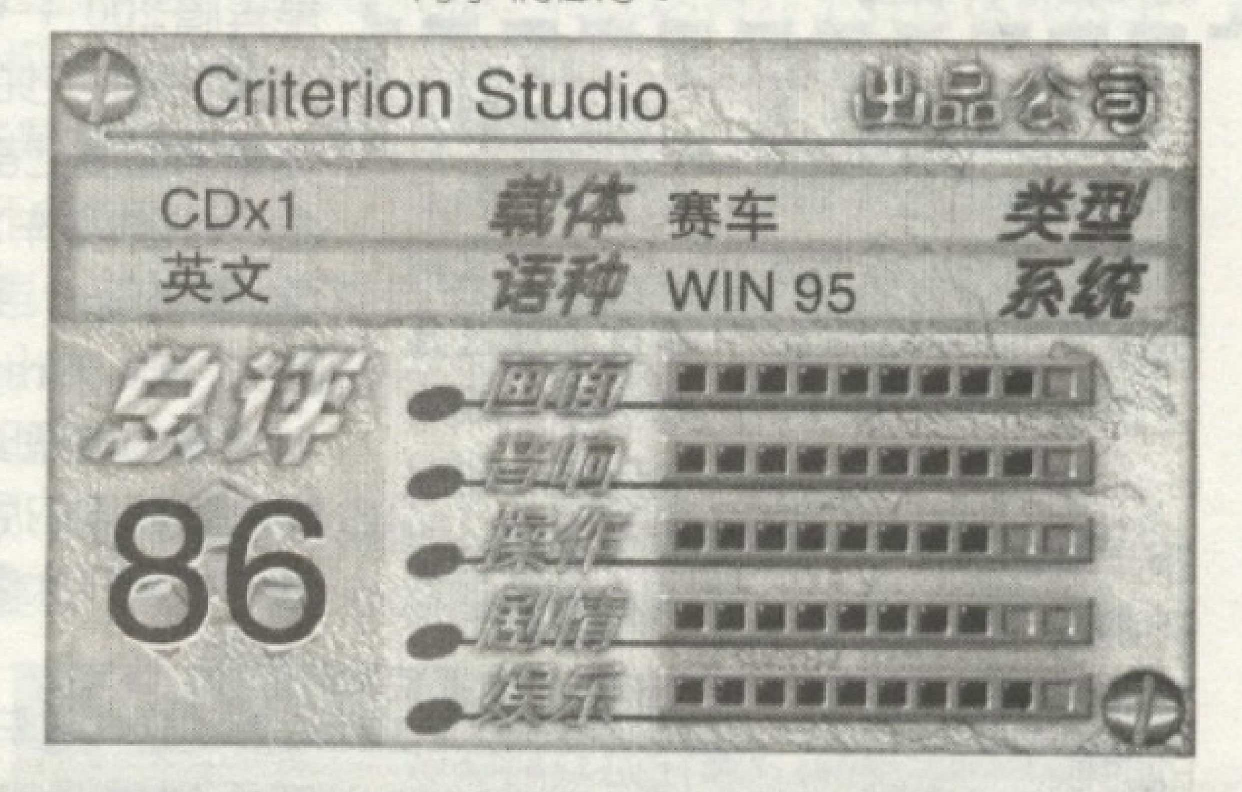
ESC：暂停

F1：帮助

F2：切换视角

最后想来谈谈这个游戏的制作者Criterion Studio，它是Ubi旗下的一个制作小组，曾制作过《海底文明》、Scorched Planet和Speedboat Attack等非常不错的游戏。在《红线飚车》中，使用了他们久负盛名的3D引擎：Renderware。最近一段时间，Ubi及其旗下子公司制作的游戏(比如《海底文明》、F1 Racing Simulation等)，绝大部分是支持3Dfx Voodoo的，并且对其机能还吃得很透，直到最近我才得知其中的原因。原来，Ubi与法国的一家著名的生产Voodoo显示卡的公司Guillemot有很深的渊源，听说两家公司的老板根本就是同一个人，这样，Ubi可以掌握第一手的内部技术资料，也就不足为奇了。

从在因特网上看到这个游戏的画面，到花数小时下载10MB的试玩版，到最后终于玩到正式版，我可以说我对《红线飚车》的期望没有落空。听说《红线飚车》将会在国内推出正版，似乎还要进行汉化，铁杆车迷们又要有事情做了。



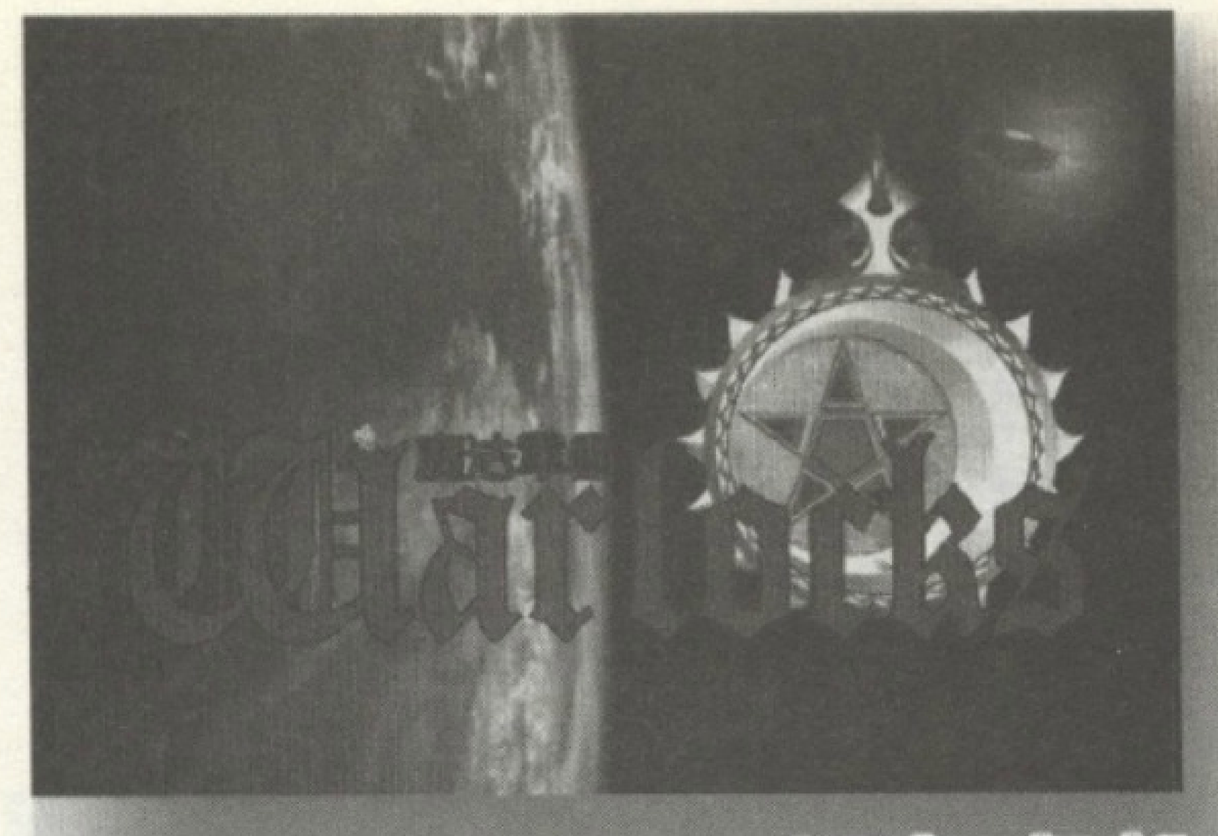
适合玩家：拥有3D加速卡并且是真正的赛车迷的玩家。

优秀点点：当今画面最华丽的摩托游戏。

劣迹斑斑：比一般的赛车难度大，需要一定的时间练习。





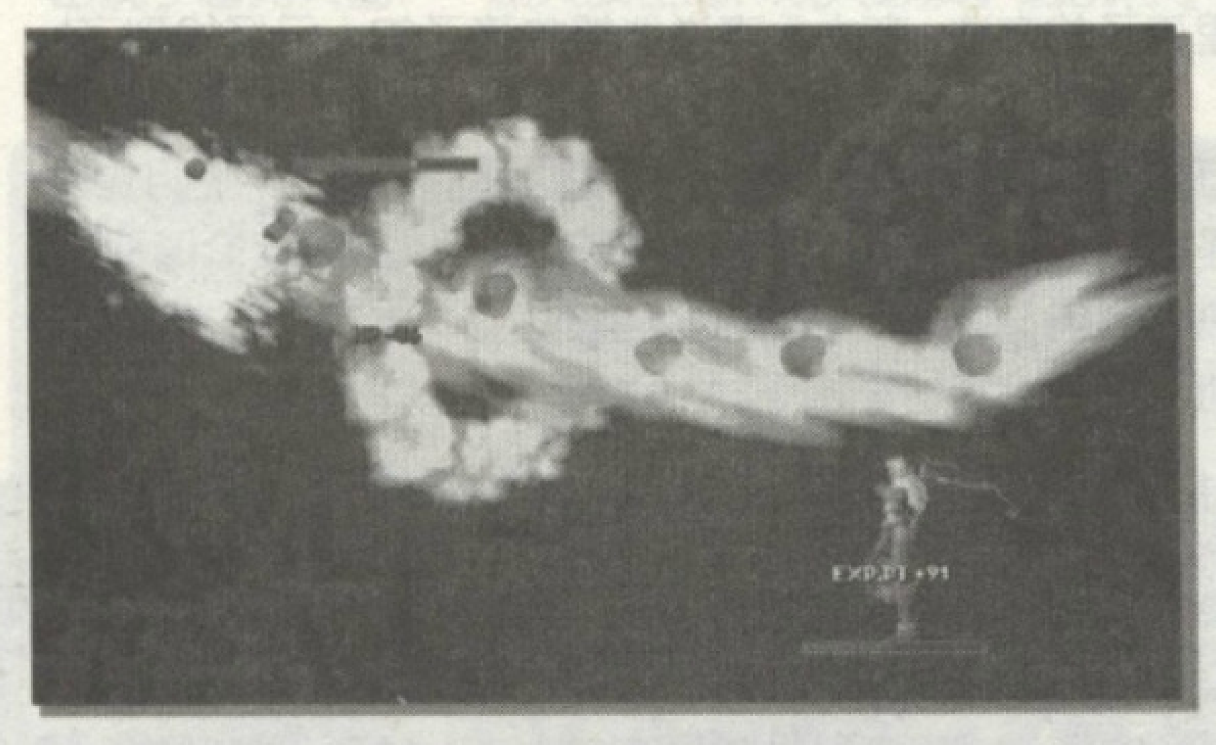


辽宁 候毅

五十年前的HOPE星球，原本是个安定和平的所在，然而自从星际海盗踏上这片土地，进而不断地前来滋扰，这个星球的人们便开始了漫长的动荡生活。人们为了对抗这些星际海盗而研制了一种终极武器，他们用这种武器击退了星际海盗，但星球上的资源却因此遭到了前所未有的污染，维系生命的水源也发生了恶性的变化，人们只有依赖于净水器才能得到纯净的水源。

第一章：突袭！第一次战斗！

小村的人们都已厌倦没有净水的生活了！这一天，村长伯纳德将村中的长老召集在公会门前，宣布村里明天就可以用上纯净的水源了，并向他们介绍专为护送净水器而请来的两位雇佣兵——穆尔和汉妮兄妹。为了补充人手，帕纳德决定让自己的孙子也参加这次护送行动。在一旁兀自失望的汉妮忽觉眼前一



亮，一位酷哥出现在她的眼前，这位英俊帅气的小伙子就是村长的孙子——泰利！

三人告别了村人，驱车赶往巴比拉市，正行驶间，卡车忽然遭到了炮火攻击，泰利大惊失色，穆尔平静地说是有山贼劫车来了。

这一关共有五名敌人，不要让泰利单独行动。先让



穆尔和汉妮用魔法消去敌人大半的生命点数，再派泰利挥刀杀掉，赚取一定的经验值，至少在这一关要提升三个等级。

第二章：巴比拉市——令人讨厌的地方！

三人终于赶到了巴比拉市，却得知一个令人沮丧的消息：净水器要等明天才能到货。晚饭后，泰利在汉妮妹妹的陪伴下在城中闲逛，他这个土生土长的乡下孩子不由为城市的繁华景观而惊叹不已，指指点点地瞧得眼花缭乱。就在他对着橱窗里的大蛋糕呆望时，忽听远处传来一阵叱喝声，一名少女仓遑地从两人身畔奔过去，三名歹徒则从她后面追赶过去。泰利见那少女势单力孤，决定前去救助，汉妮却本着哥哥的教诲——没有钱收的事绝不去做的信条，不予理睬，但在泰利的百般奉迎哄劝下，她终于答应去施手援助那名女子。

在阴晦潮湿的小胡同里，少女（罗斯）一步踉跄跌倒在地，这时三名歹徒先后赶到，争抢着上前施暴。危急时刻泰利闯过来一声断喝，一个霹雳旋风脚将洛奇踢出数丈开外，亚力和柏西斯见状大怒，气势汹汹地朝泰利和汉妮扑过来。汉妮见地势对自已不利，便和泰利拔步奔往广场，打算用魔法来对付他们。

这一关的三个敌人因醉酒只有五级，是泰利升级练功的好地方。让汉妮先往泰利靠拢，两人聚在一处后利用地形掩护逐一除去三个敌人，避免受到敌人的围攻。战斗中泰利可提升两个等级，同时汉妮的气杀术也可升级。

打败歹徒后，两人在西餐厅外见到了少女罗斯，罗斯上前施礼言谢。泰利则轻描淡写地说路见不平拔刀相助就是男子汉该有的本能，罗斯和汉妮不由对泰利的酷哥风度大为心折。罗斯报上了姓名，泰利刚要答话，汉妮心里忽然筑起了一道醋墙，说泰利是自己的男朋友，不由分说强拉着他走开了。尽管泰利不情愿地回望几眼，汉妮仍对罗斯的呼喊声置若罔闻。

第三章：危急时出现的朋友！

第二天早晨，明媚的阳光暖暖地洒在街道上，叫人的心情也格外愉快。穆尔正核查卡车的货物（净水器），泰利则在街边的水果摊上买了几斤柳橙，准备回家送给爷爷，心想村里人几十年来为了能喝到纯净的水，一直都过得很节俭，爷爷作为村长以身作则，更是没有吃过什么好东西。他这些年苦心积攒零花钱就是要为爷爷准备一份心仪已久的礼

物。那边穆尔已完成核查工作，为了不再惹火严厉的穆尔，泰利只好放弃为爷爷添置新衣的计划，乖乖地在汉妮的劝说下登上卡车。

卡车出城一路狂飚，忽然前方炮火纷飞，去路被一股强大的火力阻住，原来还是帕西斯那伙人，并且还请来了一个执刀的帮手贾斯帕。泰利经历过两场战斗，心中的恐惧已荡然无存，上前大声斥责。贾斯帕闻言大笑，挥刀扑来。



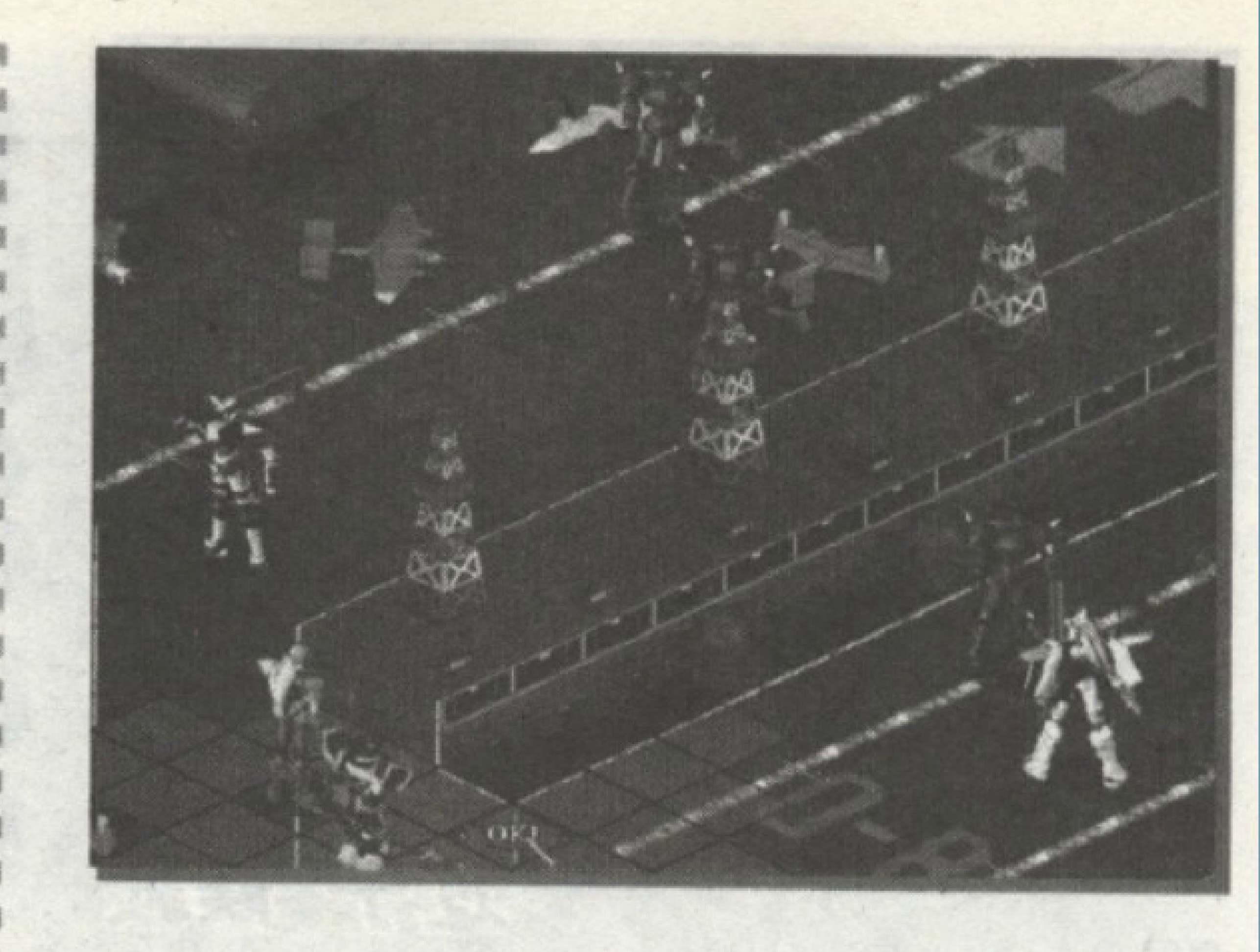
这时三名歹徒因恢复了体力，功力都变成了十级。先派穆尔追上前用冰结魔法和鬼魂刀气杀攻击帕西斯，然后让泰利上前斩杀。打倒帕西斯后，在第五回合时，山坡上又出现了三名雇佣兵（箭兵）。打到第七回合，山坡上又冲出一名蓝衣武士（森美），用他将箭兵解决掉，过关不是难事。

打败了所有的敌人后，森美上前攀谈，众人这时才知原来他就是巴比拉市罗斯的哥哥！当森美得知穆尔就是享誉雇佣兵界的“雪狼”时，心中大为钦佩，提起当年的西德利山之战，对穆尔的英勇大大赞赏了一番。汉妮也大谈雅芳姐姐的赞语，不料这时穆尔脸色大变，叫妹妹不要再提从前的事。穆尔将话锋一转，真诚地邀请森美加入队伍，森美看了漂亮的汉妮一眼，当即爽快地答应了。汉妮的眼光却一直瞟着一旁玩耍的泰利。

第四章：爷爷永别了！

当四人赶回小村时，小村已变成一片残瓦断桓，惊诧间见前方有一大群强盗在活动，当他们看到卡车上的净水器时，登时纠集了全部力量，朝四人立足处围抄过来。

这一关共有十三名敌人，等级都在十三级以上，所以我方的兵力不要太过分散。利用村庄的地形作掩护，施行逐一击破的战略。不宜轻易进入敌人的腹地，若穆尔这时能够使用兄妹合击技，要善加利用，以此除去十五等级的奥斯卡。



除去了所有敌人，四人匆忙进入村庄，在一滩血泊中泰利找到了奄奄一息的爷爷。泰利大声恸哭，帕纳德自知伤重难免一死，以细若游丝的声音叮嘱泰利要照顾好自己，在他生命的最后一刻将一个链坠塞入泰利手中，并说出他有一个叫休斯的叔叔……

村外的乱石冈上，泰利呜咽着将爷爷埋葬了。在昏黄残照中空中竟落下大滴的雨珠，落花在泰利的脸颊上，与泪水混作一处又滚落到地上。这时穆尔说护送净水器的任务已经完成，要带着汉妮离开了。汉妮大声叫着痛哭中的泰利，转颊请求哥哥多留几天好照顾泰利。这时泰利站起身形走到穆尔身边，要求加入雇佣军，汉妮听了高兴得大笑不止。

第五章：惊人的秘密！

一个暗仄的山洞里，有几个人的身影被忽明忽暗的火把映得闪烁不定。洞内的老妇塞西莉亚向方太询问拯救洞里孩子的方法，方太大声说能够救孩子的人已经找到了！

泰利等人被领到山洞里，向诸人询问了事情的原委，方太哭丧着脸语无伦次，于是塞西莉亚说出村中的小孩被怪物掳入山洞的事。泰利听罢，不顾穆尔的那套价值理论，决定尽自己的能力去救助这些村人。穆尔见无法阻止泰利，只好给了他半个小时的时间。

泰利孤身一人进入山洞，发觉洞里的能见度极差，怪物躲在黑暗里随时可发动攻击。这时玩家要让泰利往右手边贴行，远离左方的台坡（往屏幕的左下角行），否则只有挨打的份儿。待走到里端可往右上走，找到一处台阶，摸上去就能见到三四只怪物，解决后沿台阶往左上冲过去，打倒余下的怪物。将暗洞内的所有怪物诛杀后，泰利会进入一个明亮的山洞中，在与小男孩迪克对话后，往右上角爬上台阶，在第八回合有大批怪物出现在洞中，不要怕，第十回合时穆尔、汉妮和森美会赶入洞中救援。

在将洞内所有怪物清除后，泰利将迪克救出，迪克朝泰利大叫姐姐，听得汉妮恍兮惚兮，如坠云里雾中。

四人一行离了山洞继续朝前方走去，不觉走了几个小时。汉妮



气喘吁吁地说不知何时才能见到那个好色的查理爷爷，穆尔说走过前方的吊桥就到了。泰利闻言汗如雨下，在汉妮关切的询问下，他的脸色更加难看了。在众人诧异的眼光中，泰利只好强挺胸膛踏上吊桥，不料脚下一滑，从桥上的破洞跌入湍急的河水中。

当泰利失去了知觉漂到岸边时，空中响起了穆尔和查理老人的说话声。汉妮和森美也随之赶至，他们将泰利搭救上岸。就在汉妮为他做人工呼吸时，忽然发觉泰利竟是个女孩儿！这个惊人的发现不啻于晴空霹雳，轰得她心绪纷乱，垂头丧气……

第六章：逃！

经过查理的治疗，泰莉的身体很快恢复了，她也换上了女儿装，让众人的眼中为之一亮！这时穆尔接到了新的任务：护送大财团遗产的继承人——凯特小姐到机场。众人说笑间，穆尔一改常态与查理打诨，似乎心情格外地好，也许是因为得知泰莉是女孩子的缘故吧，多情的汉妮这时又发现森美原来也是个不错的男孩。查理则色心不改，目光闪烁地在两个美女间左瞧右看。不觉间行至山腰，前方出现了雇佣兵团，一场大战在即，众人必须护送凯特小姐从山脚逃走。

这一关敌人虽多，但地形对我方极为有利，敌人只能从固定的道口上来，并且分为好几层，很易于把守堵截。在将山腰的敌人逐一歼灭后，山脚的十名士兵会拢聚成一团，尽管凯特的生命值较高（2000点），但等级太低，不要使她连续遭受三次以上的攻击，当凯特接近底部时，敌军会从木脑型变成机智型，全体出动朝她围涌过来，并且他们是杀不死的，数目总是八只，所以务必让其他的队友用身体阻住敌人。在左下方的山脚隔出一条通道，只要凯特到达那块不毛之地任务即告达成。

第七章：逃！续

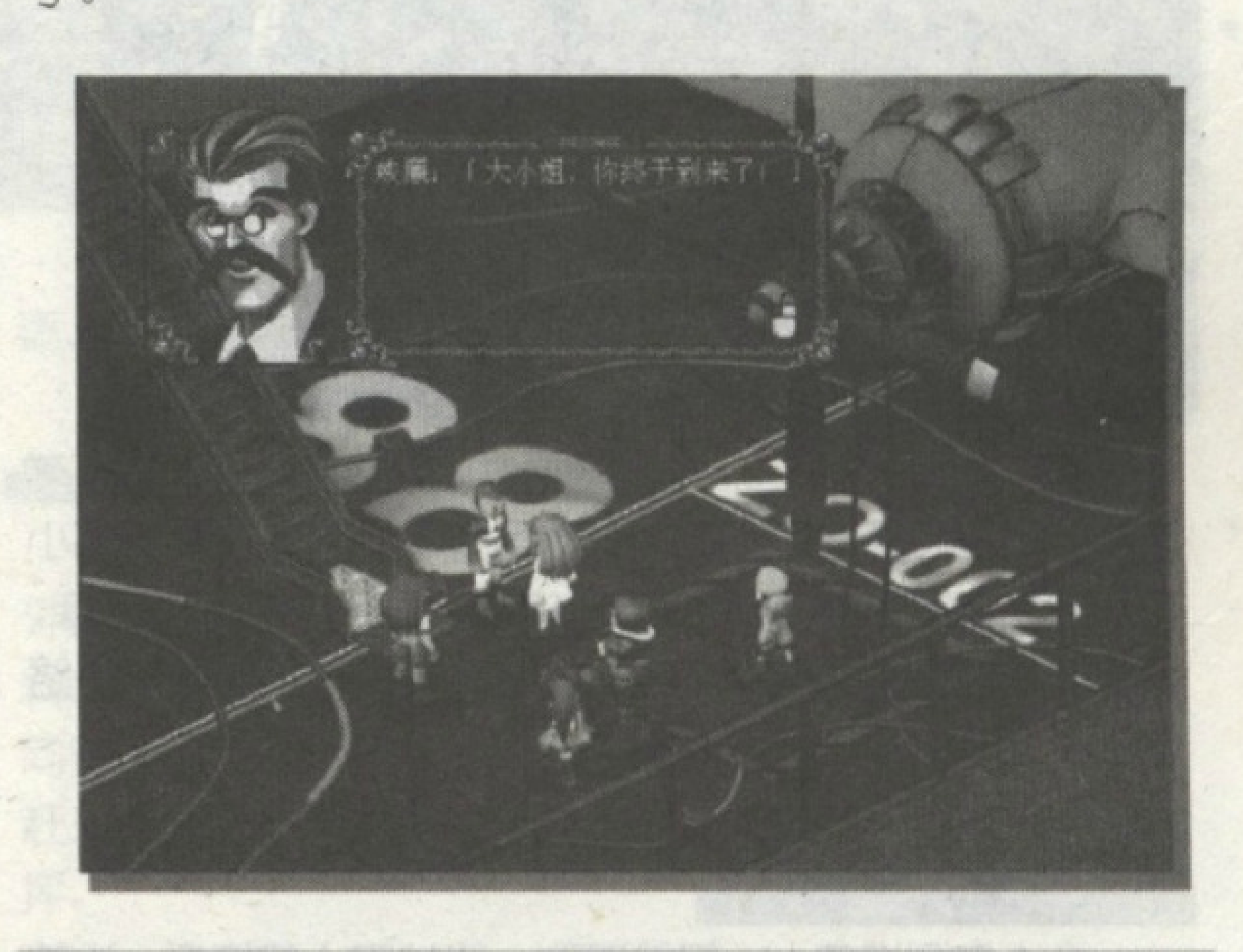
终于赶到了飞机场，凯特在和前来迎接的威廉对话后，得知她必须在十二点之前回家领取父亲留下的遗产，否则遗产就会落入继母之手。凯特听了却不以为然，不相信沿途的雇佣军是继母派来杀她的。就在这时，森美气喘吁吁地跑来，说有追兵杀来。于是凯特急忙登上了飞机，众人则返身前去阻敌。

这一关要求在二十回合内全歼敌人，所以务求果断，速战速决。可兵分两路，派两人去消灭左翼的敌人，另三人则去消灭右方的敌人，注意兵力要以右侧为主。

击败了所有的敌人，查理为完成任务而长吁一口气，在穆尔的催促下，众人又马不停蹄地赶回城镇。

第八章：满布陷阱的死亡沼泽！

又接到了新任务，众人在穆尔的率领下，来到了一片沼泽地前，原来这就是所谓的死亡沼泽。穆尔说整个沼泽内都布满了地雷，而在沼泽的中央藏有世人传说的黄金宝藏。查理爷爷也曾花了十年的心血研究这块沼泽，说沼泽中只不过有一个废弃的军事基地罢了。而穆尔这时才说出此行的目的，是为了寻找一个黑盒子，至于里面装的是什么就不得而知了。



这一关的目的是让全体队员安全到达军事基地入口，战斗中任何一人死亡任务即告失败，再加上沼泽内地雷遍布，踩上去就会减去五百点的生命值，所以战斗开始时一定要让查理先走，他会看到地雷的分布情况，在显示时玩家要默记地雷的分布位置，以免其他队员踩上。那些变种怪物是打不死的，所以不要与它们恋战，只要安全抵达前方的基地入口，就可轻松过关了。

第九章：没有生命的敌人！

五人进入军事基地，惊奇地发现这里的机器还在有条不紊地运作着，说话间升降机的大门打开了。当众人走出升降机时，却遭到一群如蟹似蝎的机器警卫的攻击……

这一关比较容易，可给功力较差的队员一个练功的机会。

第十章：黑盒是什么？

杀出走廊，大家来到了主控制室。泰莉挪步上前寻找，

果然在一斜台上找到了一只黑盒子，穆尔大声喝止，可是已经晚了，泰莉的手已触动了防卫系统的开关，又一大群机器人围涌过来：

这一关没有地形掩护，打起来不能太过激进浮躁，在解决掉那些十五级的警卫后，再去接近最后三只二十三级的机器人。

清除了通道内的所有警卫，众人从一扇破门逃出了军



事基地。在沼泽岸边，穆尔欲将黑盒子交给雇主雷安娜小姐。可是就在托尼兄弟上前交付酬金时，竟施用了催泪弹，众人受骗之余怒火中烧，朝着雷安娜姐弟三人的背影一路追了下去。

第十一章，抢劫！？

众人来到城镇上，忽然遭到一伙神密人的堵截，为首的亚当口口声声要泰莉颈上的项链，泰莉自是不会将爷爷的遗物轻易给人，亚当见索要不成，挥手招来一大群手下朝众人围攻上来。

这一关敌人众多且分散，并限定在十八回合内完成，难度还是较大的。好在敌人的等级并不很高，除了两个十八级的头领外，其余均为十级，所以要将队伍分成两组，从左右分头行事，在干掉十八名敌人后即可过关。

赶跑了敌人后，汉妮数落起泰莉来。穆尔猜想那些人是狂人的手下，是冲着泰莉的项链而来的。在这个城镇里有一个叫新世界的宗教组织，狂人就是他们的首领，他们的教义是洗清世上所有不洁净的东西，可众人怎么也想不出泰莉的项链会和新世界组织有什么关联。

第十二章，患难见真情！

众人回到旅馆住下，汉妮邀请泰莉去浴场洗澡，泰莉将项链交给穆尔请他代为保管，而查理爷爷则色迷心窍地嚷着要找跳舞小姐。

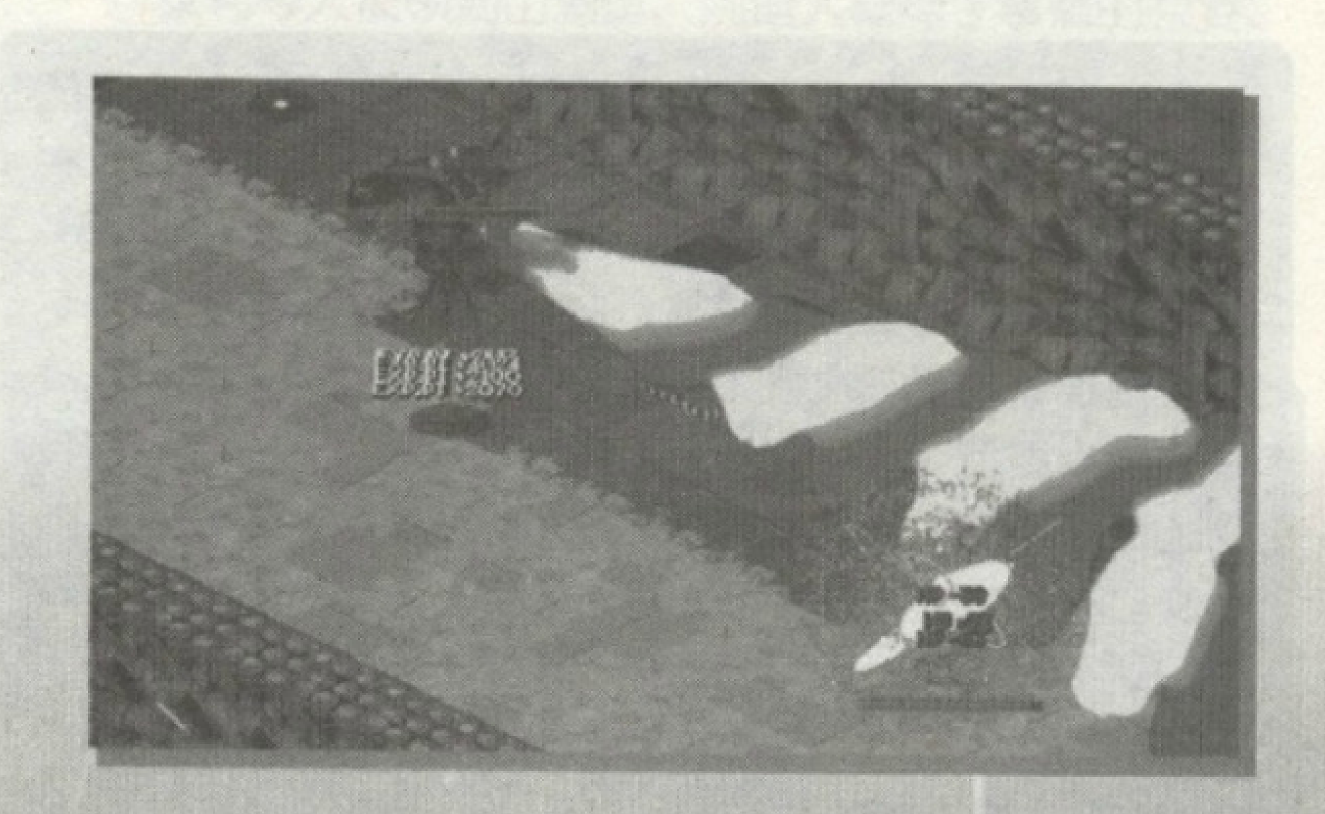
浴场里，泰莉正与汉妮说话，亚当率领一班手下闯了进来，朝泰莉索要项链。泰莉百般辩说也无济于事，身着浴衣、手无寸铁的两人被亚当及手下带走了。

旅馆里，查理正坐在窗前与穆尔闲聊，突然一块石头破窗而人，正击中他的光头。在他左右张望之际，森美从地上拾起一张纸条，上面写着要穆尔拿着项链去换回两名同伴，穆尔沉吟半晌，知道敌人是有备而来。就在这时，又一块石头敲中查理的光头，第二张纸条写明了交换的时间和地点，并要求只派一人前往，否则就会杀死人质。于是穆尔不顾森美和查理的劝阻，决定晚上孤身前往。

夜晚时分，在镇外的树林中，穆尔见到了亚当一伙人，在一场谈判后，决定让亚当先放了汉妮，在交出项链后，再放了泰莉。就在穆尔抛出项链，泰莉被释放的一瞬间，穆尔看到亚当的枪口缓缓抬起，忙纵身上前大叫泰莉小心。一声枪响中穆尔闷哼一声倒于地上，在汉妮大呼为哥哥报仇的喊声中，森美和查理出现在树林的斜坡上，让泰莉背负穆尔离开，剩下的交由他们来解决。

这一关要求泰莉在三个回合内逃离战场，做到这一点并不很难，记得让汉妮护送一程就是了，因为若被敌人缠住的话就会耽搁一些时间。从哪个路口出去都可以，最好选屏幕左边的路口。

在打败所有敌人后，汉妮等三人回到旅馆。森美说穆尔身上的子弹已经取出，只是还发着高烧。忧心忡忡的汉妮泫然欲泣，在森美的安慰下才渐渐平静下来。后来的几

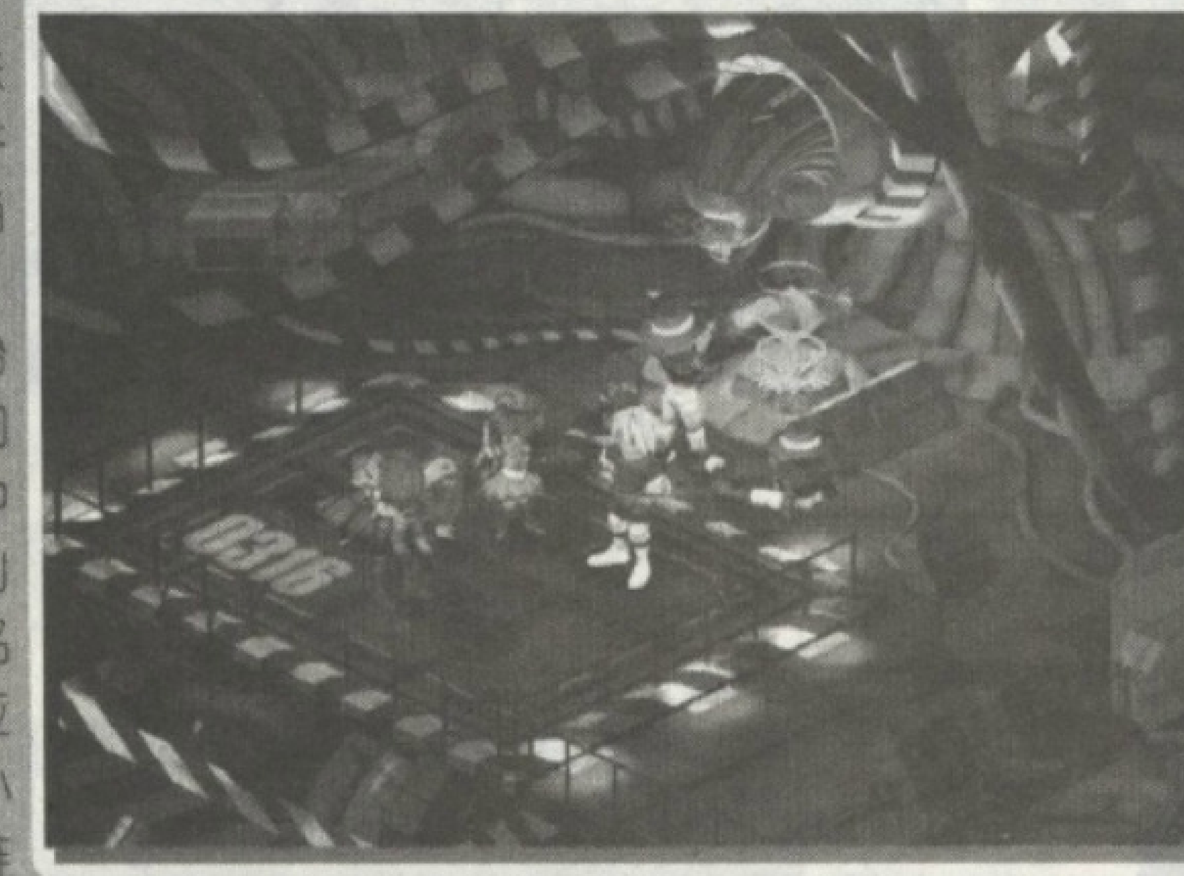


天中，照料穆尔的事全由泰莉来承担，在焦虑和劳累之下，她的面容逐渐憔悴起来……

几天后，穆尔终于醒转过来，正与泰莉说着话，汉妮和森美从外面走进来，大呼小叫地说哥哥的心已被泰莉抢走了，她再也得不到哥哥的关心了，转瞬一想自己还有森美的关怀爱护，脸上又不觉烂漫地笑了。这时百无聊赖的查理从床下爬出来，想只有自己一个老头子形单影孤，不觉叹气神伤。

第十三章：惊人的秘密！续

第二天，查理兴冲冲地闯进房间，说已找到新世界那帮家伙的行踪了。穆尔闻言挣扎着要去抢回项链，泰莉温言劝阻也是没用，于是大家稍事整顿，在查理的带领下一起赶往郊外的森林，找到了亚当一伙。亚当留下打手阻击众人，自己飞身去山坡上的小屋取项链。



这一关的取胜条件是阻止亚当逃脱战场，所以在开始的四五个回合内要集中火力除掉山下的五六名敌人。等亚当从山顶小屋取了项链返回来，众人再全力截住他乱拳相殴。

众人将垂头丧气的亚当拎回小屋，亚当却死也不肯说出项链的秘密。汉妮大喊一声冲上去对着亚当的丑脸一顿狂扁，众人见了也不由惊讶她竟会如此地狂暴。查理则幸灾乐祸地祝福森美好运，看来他这辈子要有苦头受了。那边厢亚当终于怕了这个疯丫头，说出是教主命令手下毁掉项链，说那项链是个可怕的魔物，完成新世界的神圣使命会受到它的阻碍。众人闻言大惑不解，穆尔认为事情绝不简单，众人最好还是赶快离开这个城镇。

第十四章：再遇三人组！

众人来到街道上正要离城，迎面撞到狂奔而来的罗利三姐弟。汉妮大声地朝雷安娜索要佣金，雷安娜嘻笑着道歉后又脸色一肃，说有一件事关系到整个星球的存亡，就是新世界教主狂人正进行着一项大阴谋……她的话还没说完，后方的追兵蜂涌而至。在雷安娜和泰莉的请求下，穆尔同意帮助罗利姐弟三人。

这一关又是巷战，敌军共有九人（包括两个三十级的），而我军则多了三名成员，在武力上占据了一定的优势。要采取化整为零的战术，并利用楼宇作为掩护，不至遭敌围攻。注意那两名三十级的头领，如果有人会森林三级和冰结三级的魔法就尽量上前招呼吧！

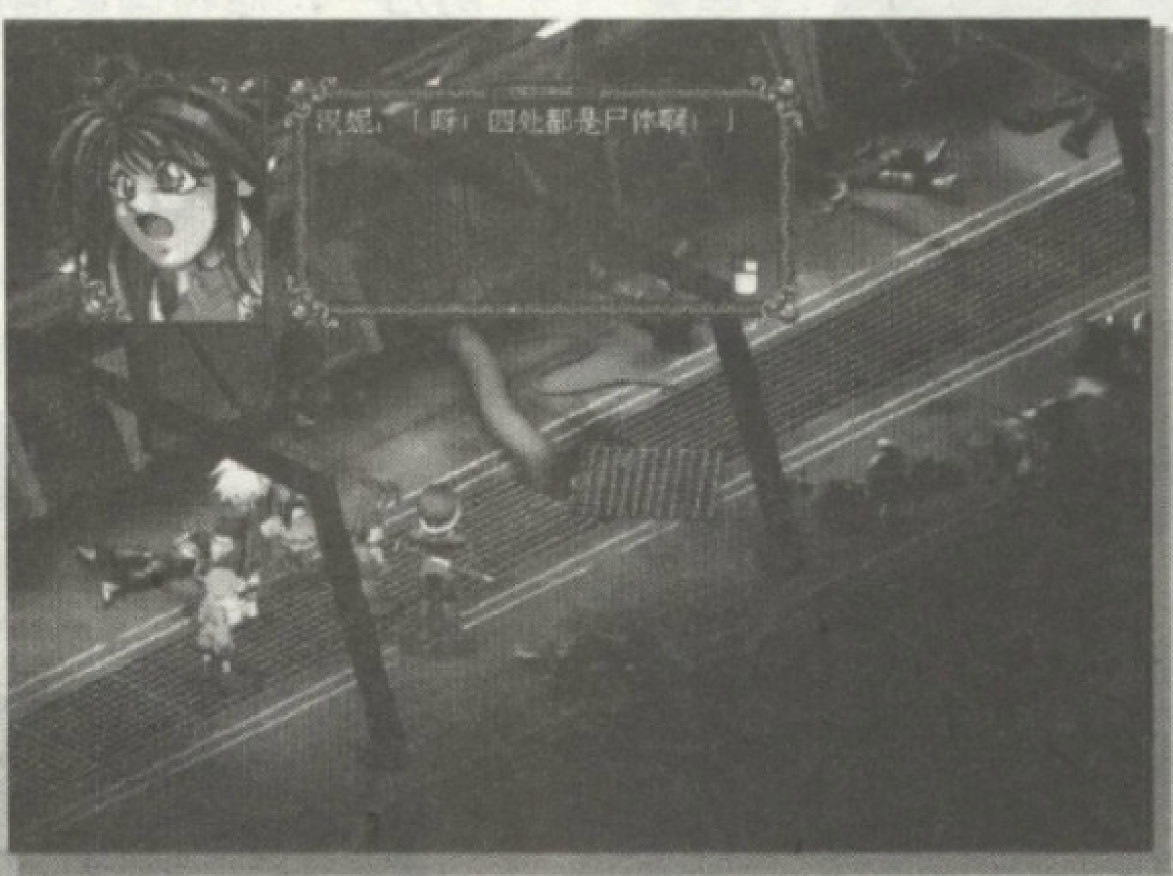
打败了所有追兵后，穆尔向雷安娜问起事情的原委，雷安娜谈起有关圣灵之地的传闻。查理笑说圣灵之地只是子虚乌有的传说罢了，而雷安娜则说新世界组织就掌握着圣灵之地的一些线索，因此他们姐弟三人混入新世界组织中，查出了圣灵之地的位置。却因为那里有厚达二十公尺的金属墙不能进入，而狂人正企图利用五十年前星际大战时的卫星武器来击破金属墙。日前穆尔等人在死亡沼泽找到的黑盒子就是启动卫星武器的装置。当她欲以黑盒子与狂人交换财宝时，才知狂人进入圣灵之地的目的是为了取得毁灭性的终极武器，以此来消灭世上所有的力量，再由他来组建一个新的世界秩序！

众人正说话间，空中蓦地闪过一道白光，原来卫星武器已经启动，雷安娜的黑盒子早就被狂人抢走了！雷安娜说圣灵之地被打开时，终极武器就会自动进入发射程序，但整个过程要十二个小时，只要有适当密码，便可在这段时间内关闭发射系统。正当众人为密码而一筹莫展时，穆尔忽然想起了泰莉的项链……

事不宜迟，众人飞身赶往附近的飞机场，如果顺利的话，乘飞机六个小时就可到达圣灵之地！

第十五章：最后十二小时！

来到飞机场，众人打开仓库大门，发现仓库内置有红外线预警系统。托尼嘱咐大家匍匐前进，众人依言施为，不料这时查理的偷窥癖又发作了，气得汉妮抬起一脚将他踢向空中，红外线报警系统于瞬间触发，警报声中警卫闻讯赶来，雷安娜叫两兄弟阻住他们，其余的人飞身赶往停机坪。



这一关的胜利条件是在二十回合内全员登上飞机，我方有一人死亡即告任务失败。机场共有三拨敌人，先解决身后的一拨，免得在战斗中期受到前后夹击。战斗中多为三姐弟培养一些等级，行动不要太快，因为就时间来说还是满充足的。在干掉中间第二拨敌人后，再派主力队员从两翼接近大门。

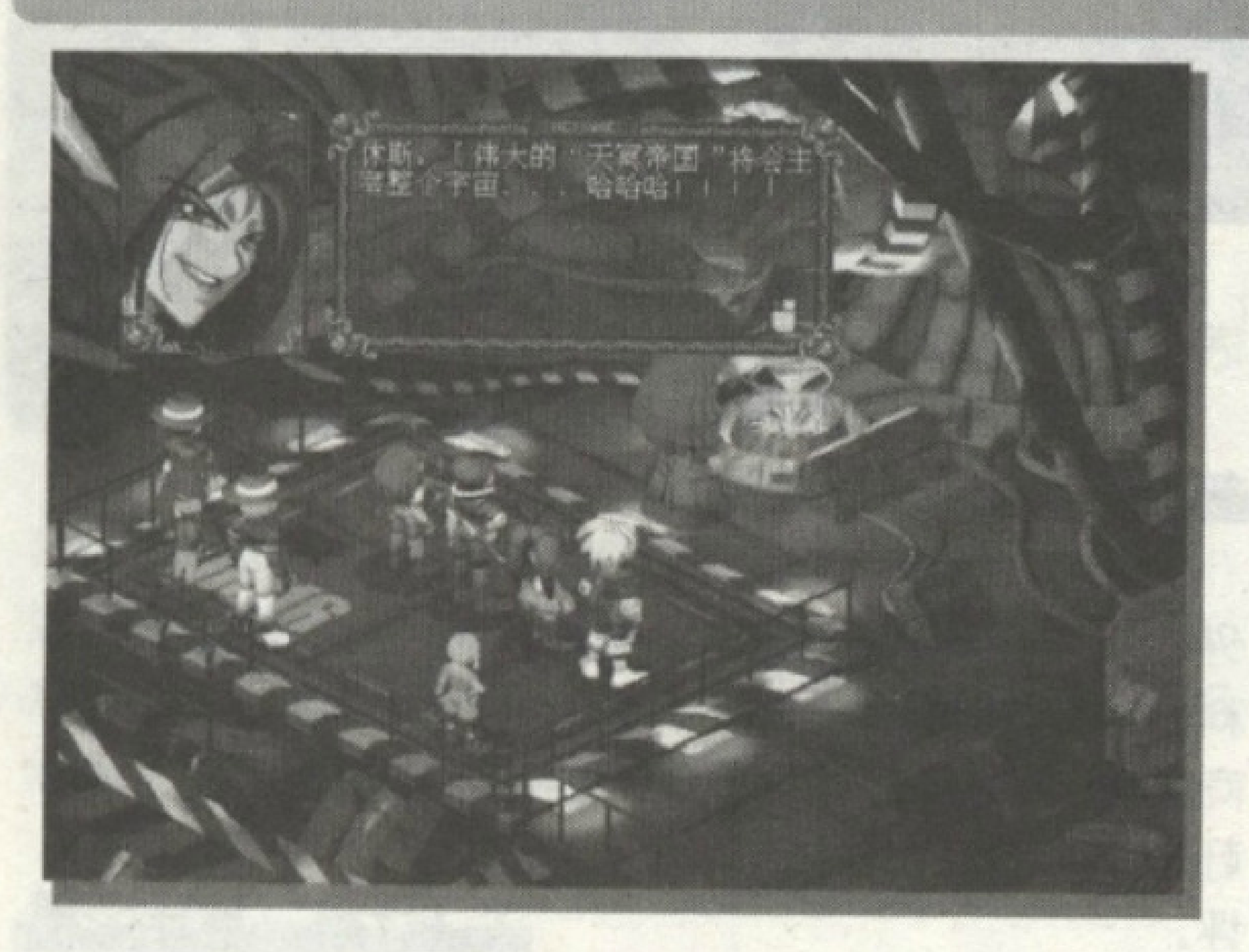
第十六章：圣灵之地！

众人来到了圣灵之地，只见地上到处是尸体和鲜血。照尸体的服饰来看该是狂人的手下，而且都刚死去不久，看来只有找到狂人才能知道答案了。于是众人跑向里端，冲入一群机器怪物中。

这一关地形开阔，敌人的数目和等级已有所提高，但没有回合限制，应采用稳扎稳打的战术，不要让武力过于分散。

第十七章：圣灵之地！续

这一关的胜利条件是在十五回合内全体人员到达下方的出口，任何一人被杀即告任务失败。由于此关的场景地图很大，且敌军武力重点都集结在出口前方，所以只要不遗余力地往下冲就是了。到达下方的方形广场后，会遇到十余名三十五等级的装甲人，打起来会有些难度。并且在这里还要利用查理来探出地上的陷阱和地雷，所以还是让武力较弱的三姐弟靠后一些吧！打完了装甲人，前方会有一条岩浆通道，务必先派队员在边沿站齐再踏上去，争取用最少的时间通过，在上面耽搁一个回合会减少五百点的生命值。



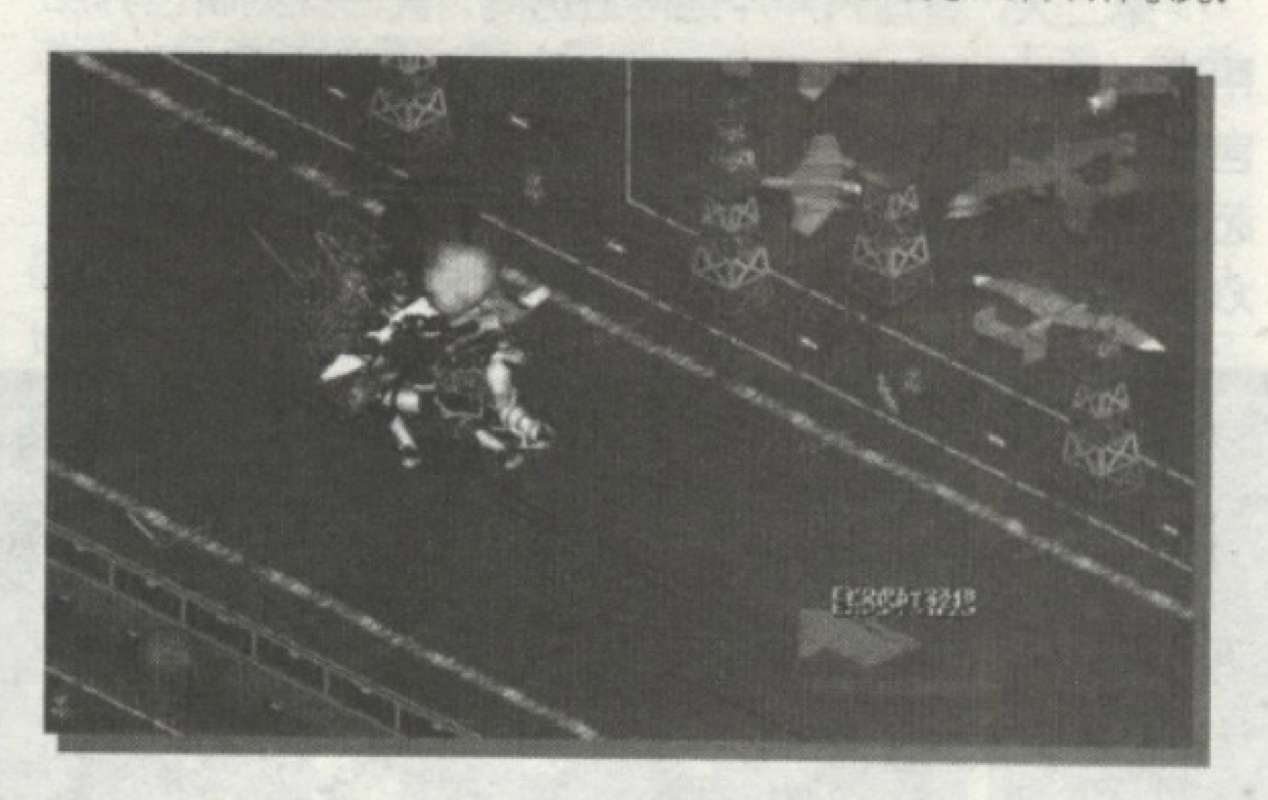
第十八章：圣灵之地！完

众人从出口来到另一密室面前，托尼说要打开密室必须将每个房间内的踏板踩下来才行。

这一关是个庞大的区域，不过单线路进行并不很难打。注意要踩下每个房间中黑黄相间条框的踏板，下一道门才会打开。因此每穿出一个房间，就要留下一名队员，最后进入第七道门内的密室时就只剩下一名队员了，所以在战斗中任何一人死去就意味着任务的失败。另外最后密室内的那名敌人一定要等其余所有敌人都杀光了才能杀，否则……嘿嘿！（这一关的画面和机关，倒使我想起了《无悔的十字军战士》的关卡设计。）

第十九章：危机！终极武器！

密室内，休斯正喃喃祷告着，说伟大的天冥帝国将主宰整个宇宙，新的世界秩序即将建立。穆尔闻言大惊，知道天冥帝国就是五十年前袭击这个星球的星际海盗！当休斯见到众人的到来时，招呼泰莉来到面前，说自己就是泰莉的叔叔，而泰莉就是天冥帝国皇族的后裔……众人简值不能相信他所说的话，可不管怎样还是先打倒休斯再说！

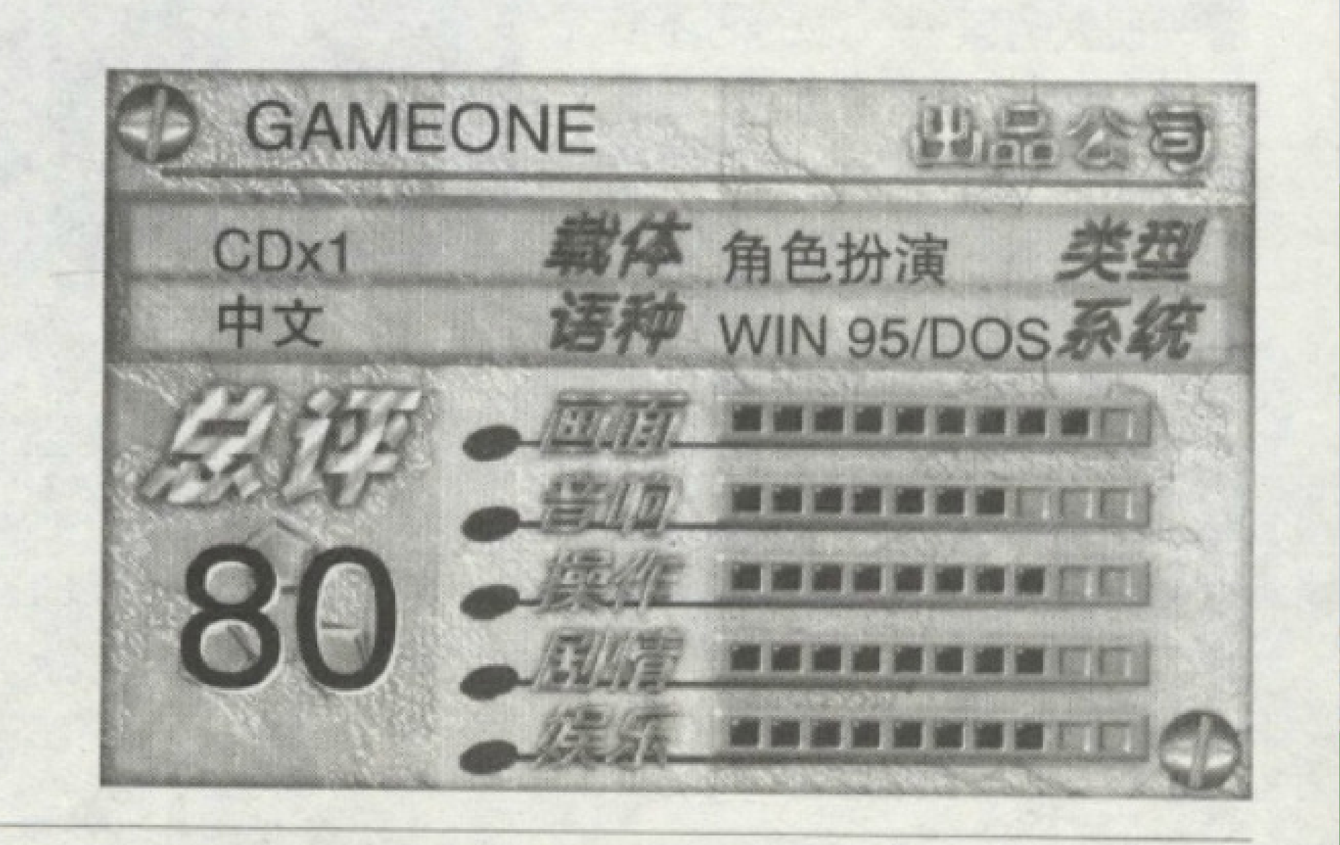


在众人的全力围攻下，休斯终于败下阵来，他的嘴角噙着血，喃喃念着天冥帝国的名子，穆尔上前逼问泰莉的身世，休斯只说出"项链"两字便倒地气绝。这时泰莉端详身上的项链，从中发现了一封书信。

书信上写的是有关帕纳德家族的事情。原来帕纳德在五十年前是国家特别指挥中心主管的儿子，在一次调查天冥星的俘虏时，与一名天冥星的女子发生了恋情，最后他背叛了国家，救出了那名异星女子，之后他们生下了泰莉的爸爸和叔叔休斯。后来在对抗天冥星人中，国家动用了终极武器，基于各自对自己国家的深厚感情，帕纳德爷爷和婆婆之间划下了难以磨灭的伤痕，婆婆带着休斯叔叔离开了。

许多年以后，心中藏满仇恨的休斯回到了帕纳德面前，要他帮助他进入圣灵之地，启动里面的天冥星太空船，帕纳德没有答应，休斯异乎寻常的平静地离开了，帕纳德意识到休斯迟早会向HOPE星球作出疯狂的报复。为了预防万一，他将国家指挥中心电脑的密码藏在了项链之中……

读完密信后，托尼照着信中的提示在电脑终端上输入了密码，终于解除了终极武器的启动装置。穆尔见泰莉在一旁沉默不语，忙上前搭话，向她表白了自己的爱慕之心，决定用一生一世来照顾她。泰莉的眼光渐渐抬起来，眼中闪动着莹莹泪光，她猛地扑上前去，与穆尔紧紧地拥抱在一起……





一个曾经由神统治并与人兽和平相处的世界，它的名字就叫塔斯拉瓦。但不知是什么原因，表面的和平似乎无法再维持了。神的内部分裂，进而发生斗争，一场惨烈的战争后，虽然正义的一方取得了胜利，但神还是决定遗弃这个世界，只留下塔斯拉瓦的人。人们虽有对神的信仰和畏惧，但权力欲望的追逐还是继续在发生……

战争、侵略及斗争之后是短暂的和平，在时间的流逝中反复循环，一百年的光阴就如此飞逝，权欲之争中的人们，开始追寻要成为神的一员，希望能和神一样亘古永存、长生不老，故事由此展开……

第一章 兄妹相依亲情重 诅咒罹病患难多

这一天，露希雅正在克古拉村的湖边沉思遐想，哥哥雷恩走过来劝她回屋，露希雅说自己的病已经痊愈了，叫哥哥不要担心。雷恩又问起前几天她在教堂神像前祷告的事，露希雅心神不宁地支支吾吾，更是引起了雷恩的好奇心。在他的不断追问下，露希雅忽觉头重脚轻，一头栽倒在湖边。这时杰利走过来，为露希雅把过脉后，叫雷恩先扶她回家再说。

病中的露希雅昏迷不醒，焦急中的雷恩手足无措。杰利老人询问了露希雅发病的前后，说若去迪卡斯城请治疗师恐怕会贻误病情，他记得村外的森林草原中有位隐居的治疗师东尼，他曾经救治过村中的樵夫查理。于是雷恩决定将妹妹托付给杰利，而他自己则赶往森林去找治疗师东尼。

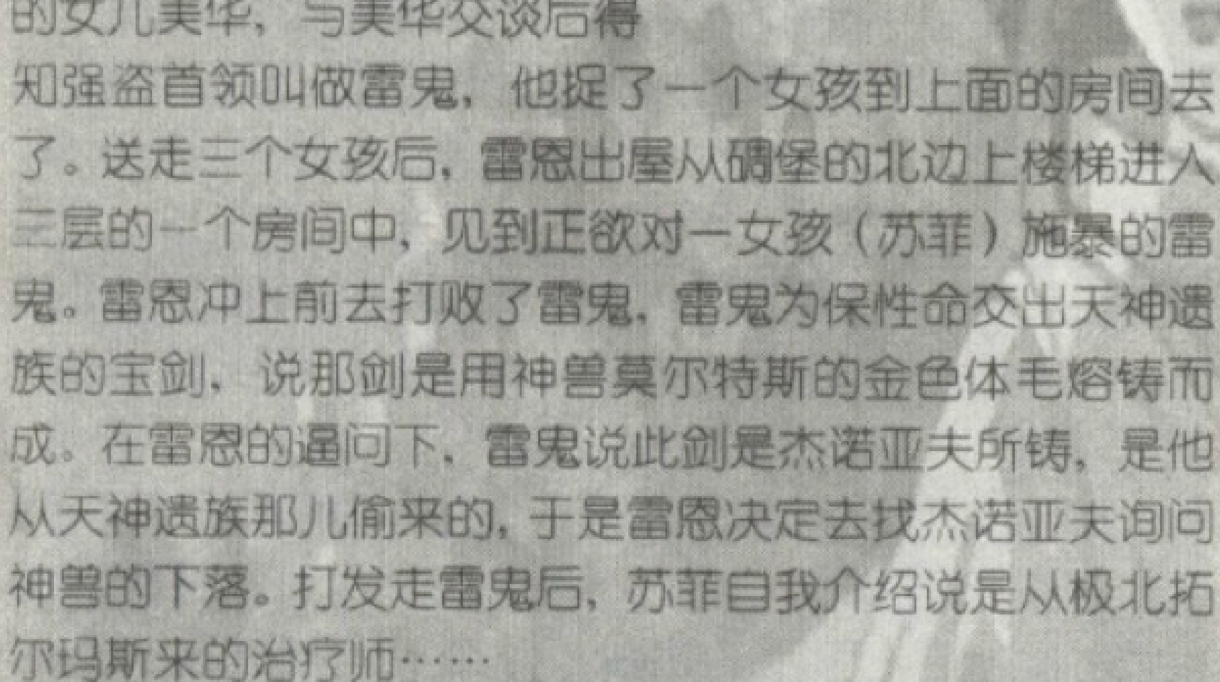
雷恩走出家门，往东进入樵夫查理的家，向查理打探有关东尼的事，得知东尼就住在森林草原西北方的小屋中，临行时查理赠给两株补血草。

别过查理，往南出村绕过小湖，从西北进入森林草原，一路杀妖除怪。在草原的西北角进入东尼之家，将妹妹的病情告知，于是东尼随着雷恩赶到了科古拉村。东尼在检查过露希雅的病情后，在她的身上找到一些奇怪的纹路，说只有冒险一试了。于是四周忽然变得一片死寂，只听到雷恩紧张的呼吸声，东尼口中念念有词，露希雅的胸前泛出微微的蓝光，慢慢地越来越明显，最后终于聚成一个蓝色的光团。东尼口中的咒语越来越快，雷恩隐约地听到露希雅的心跳也急促起来。突然，东尼停止念咒，雷恩朝东尼望去，见他斑斑的发梢及鬓边冒着汗珠，雷恩紧张地握着双拳，望着相依为命的妹妹，心里焦急得不知怎样才好……终于，那光球慢慢消失，东尼大大地吁了一口气。

又静寂了好久，雷恩向东尼询问妹妹的病情，东尼无奈地说露希雅得的不是什么怪病，而是由邪灵的诅咒所引起的。这时杰利走进来，向东尼说起十年前那场不幸的变故。在一次野餐中，雷恩的父亲为了保护两个孩子而被怪物杀害，母亲美娜亚也莫名地失踪了，从此雷恩兄妹俩相依为命，但露希雅从那时起就染上了这种不愈的怪病。听了杰利的叙述，东尼口中喃喃说出莫尔特斯的名字。杰利问他传说中的神兽莫尔特斯是否会真的存在，东尼肯定地说神兽真的存在，在北方的城镇中就常听到有关神兽的传闻，而露希雅的病须用神兽莫尔特斯的血才能够治愈。于是雷恩决定依东尼的指点去奥雷斯城探访神兽的下落，东尼则赶往卡迪斯城寻找治疗师和神官，看看是否还有另外的解决办法。

雷恩出门后先到村南的屋中见杰利，得赠一把铁剑。出村绕进森林草原，从草原东北来到奥雷斯城。先到酒馆与伊卡交谈，得知前时森林里来了一伙强盗，其首领自称有不死之身，想必和那神兽有一点关联。与柜台前的丽儿交谈，得知村长的女儿已被强盗抢走，村长正在招募勇士

前往救人。出了酒馆到北边屋中见到村长，村长正为无法攻克密林中的强盗碉堡而忧心忡忡，雷恩自告奋勇去会会那强盗首领，村长说，穿出东边的黑暗森林，就可在不死林中发现碉堡了。



别过村长，雷恩到镇上的道具和药品屋补充了一些装备，拔步从镇南出城往东绕人黑暗森林。往北穿出森林进人不死林，东行找到一座碉堡，推门进去后空寂寂不见一人，正自纳闷间，三名强盗从内里走了出来。一番口舌之争后，雷恩苦战打败了三个对手。来到里间放出茵茵、朱丽和村长的女儿美华，与美华交谈后得知强盗首领叫做雷鬼，他捉了一个女孩到上面的房间去了。送走三个女孩后，雷恩出屋从碉堡的北边上楼梯进人三层的一个房间中，见到正欲对一女孩（苏菲）施暴的雷鬼。雷恩冲上前去打败了雷鬼，雷鬼为保性命交出天神遗族的宝剑，说那剑是用神兽莫尔特斯的金色体毛熔铸而成。在雷恩的逼问下，雷鬼说此剑是杰诺亚夫所铸，是他从天神遗族那儿偷来的，于是雷恩决定去找杰诺亚夫询问神兽的下落。打发走雷鬼后，苏菲自我介绍说是从极北拓尔玛斯来的治疗师……

苏菲走后，雷恩步出碉堡，忽觉有人在跟踪自己，于是故作不知地返回了奥雷斯。来到村长家，雷恩将那把剑交给村长，村长让雷恩去武器店打听杰诺亚夫的下落。告别村长来到村西南的武器店，在和老板卡罗谈话后，得知杰诺亚夫是卡迪斯城的武器店老板，没人了解他的过去。雷恩闻言大喜，谢过卡罗后，也顾不上身后跟踪的人，一路奔波赶往北方的卡迪斯城。

第二章　山岚之城访神兽　封印其窟见母亲

在城中找到武器店老板杰夫（杰诺亚夫），雷恩将那把剑交给他看，杰夫说这把剑是他三十年前所铸，他的弟弟就是因取神兽的体毛而死于神兽爪下，于是他翻阅了许多古老的文献和传说记载，查出神兽的忌讳，而后铸成这把剑开始了复仇之旅。但几十年的寻访没能见到神兽的影子，于是雷恩答应为其报仇。当雷恩走出武器店的时候，苏菲出现在他面前，要求和他一起去寻找神兽莫尔特斯，雷恩婉言谢绝，苏菲暗骂了几句悻悻离开。

雷恩由城西北角前行来到米其拉斯山麓，又遇到了阴魂不散的苏菲，两人正在拌嘴，米娜娃率领不死林碉堡的强盗赶至，朝苏菲逼要什么水晶，雷恩也被搅在这趟混水里面，于是与众强盗展开了一场混战。将强盗打败后，米娜娃上前以凌厉的剑势逼雷恩拔剑，雷恩无奈与米娜娃激战起来，战斗中米娜娃的面具被挑开，雷恩意外地见到一副姣美清秀的脸庞，不由手足无措起来，这时苏菲上前拉住雷恩，米娜娃窥隙逃走。

当雷恩注意到苏菲胸前的水晶时，那水晶似有了某种反应，雷恩证实了那正是能够映现神兽的黑水晶时，苏菲转身欲走，雷恩上前一把拉住她，邀请她一起去寻找神兽，于是两人略作整顿后一路朝北行去。

绕出山麓迷宫，雷恩和苏菲来到了山岚之城，在城北阿格西家询问神兽的事，阿格西说布朗可能知道。往东来到布朗家，布朗闭口不提有关神兽的事。再去城东南的彼得家，得知布朗嗜酒如命，如今他正在犯酒瘾，什么事情都想不起来了。于是雷恩和苏菲返回卡迪斯城，到酒店去买酒。向老板说出布朗的事，老板布莱免费送给酒一瓶。返回山岚之城将酒交给布朗，布朗说传说中的神兽莫尔特斯原来是神派来协助人的使者，但就在百年前的战争中神兽遭到了诅咒，变得似人似兽，并在神离开塔斯拉瓦大陆时大部分遭到了杀害，但仍有一些残留下来。它们的血依然具有神效，不但医治百病，甚至可以起死回生，长生不老，据说还有另外未知的神力……当雷恩问起神兽的踪迹时，布朗让他去找猎人赖利。

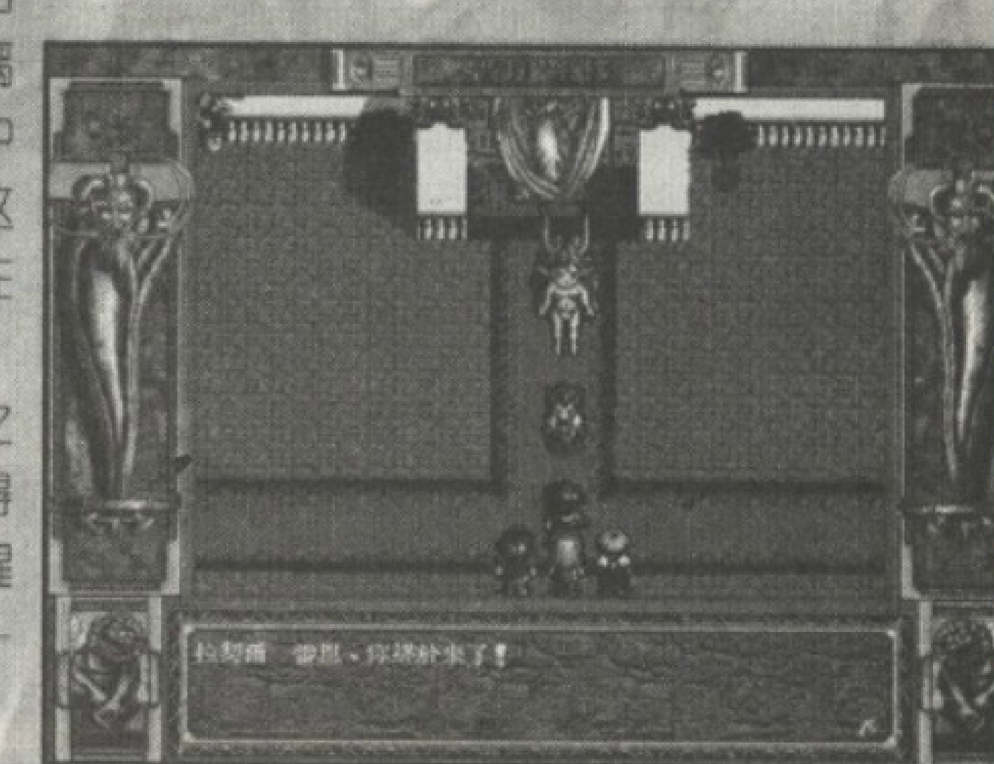
来到赖利家，赖利的妻子蕾雅说他已于十天前进森林去了。森林里妖怪出没，已有不少的商人和旅客莫名地失踪了，于是雷恩答应她找回赖利。

两人由城东南进人森林，在森林的一角找到昏倒在地的赖利，将他救回山岚之城。告别了蕾雅后，再次去城北的阿格西家，得知森林里正有一个女剑客要找他们。两人出了阿格西家，心中都猜出那个女剑客必是米娜娃，苏菲劝雷恩见了她不要再伤害她，雷恩知道她的心肠软便随口答应，于是将苏菲留在城中照看赖利，自已一人返回了森林之中。

在森林里见到了米娜娃，米娜娃警告说她的哥哥拉契尔会来抓捕他们，雷恩听了不以为意，就在米娜娃转身欲离开之际，拉契尔派来的两名暗杀族的杀手赶到，不由分说冲上前与雷恩展开了一场血战。

打败两名杀手后，米娜娃上前关切地询问雷恩的伤势。交谈几句后米娜娃借故离开，雷恩的心中怎么也搞不懂这个女人的心里在想些什么。

回到山岚之城见到苏菲，得知赖利已经醒来，可他对那一



天森林中发生的事已想不起来了。苏菲说他是被施了某种封锁记忆的法术，苏菲念起咒语对赖利施法，使他想起了那天因追鹿而误闯一个洞窟的事，那个洞里有声音说她是莫尔特斯的守卫者。赖利又说出了十五年前曾有一位高僧凭藉高深的法力封印莫尔特斯的事，于是雷恩和苏菲打起十二分的精神，火速赶往米其拉斯森林。

在森林中找到洞窟，进去后觉得阴森森的气氛很是诡异。这时随着警告声一名守护人出现在两人面前，并突然施展魔法向苏菲攻击。雷恩上前将守护人打败，忽然看清了那人的面容，脸上不由惊诧万分——原来那人竟于瞬间变成了母亲美娜亚的样子！就在这时，美娜亚醒来并与雷恩母子相认，说雷恩打破了她头上的饰徽，她身上被施的封印已经解开了。说起当年失踪的情形，是有人暗中给她植入了另外的一种人格，使她守卫在这孤独和不自由的深渊中，如今她终于又恢复了自由，却没想到救自己的竟会是雷恩！而雷恩仍对当年母亲的出走不能原谅，美娜亚说当初的出走确实有说不出的理由……



第三章 宗派纷争历久矣 香魂飘逝归来兮

就在这时，洞内的神兽苏醒了，美娜亚说莫尔特斯确实在里面，不过封印的只是它的精神而不是肉体。雷恩不顾母亲的劝阻闯入洞窟里间，在一方台上见到了一个朱色的木箱，美娜亚赶来劝雷恩不要打开它。突然洞内出现了两名暗杀族的杀手，正是当年对美娜亚施了封印的人，恨怒交加中雷恩和苏菲纵身上前与那两名杀手交手，打败了他们后，美娜亚为儿子的成长感到一丝欣慰。就在三人说话的时候，倒在地上的杀手又突然发难，美娜亚闪到雷恩的身前，用魔法击毙了杀手。这时那只木箱里发出了呜呜的声音，原来在刚才的拚斗中，不觉破坏了箱子上的封印。随着美娜亚的呼声，木箱里腾起一道白光，于瞬间注入了苏菲的身体。美娜亚说只有将苏菲狂乱的身体打败，那神兽的魂魄才会从她的身上消散。

当雷恩打败了苏菲后，苏菲终于醒转过来，对刚才的变故没有一丝印象，在一番交谈之后，美娜亚动身离开，雷恩和苏菲又返回了山岚之城。

刚进入山城，蕾雅迎面走来，说东尼正在教堂等他。两人来到教堂见到了东尼，东尼说在经过卡迪斯城时，曾看到一群士兵匆忙上船前往特塔拉城，在人群中他看到一个好象是露希雅的女孩子。雷恩担心妹妹的安危，于是决定回科古拉村一探究竟。

两人返回到科古拉村的家中，遍寻不见妹妹的影子，这时丽丝跑进来说露希雅已于两天前被一伙军人捉走了，据那为首的人说，是不死王行馆的人。雷恩在苏菲的劝慰下收起悲伤，打起精神赶往特塔拉城，因为不死王行馆据说就在特塔拉城南森林的城堡中。

来到卡迪斯城与码头小屋的凯文对话后，从码头搭乘一艘大船披风斩浪到达特塔拉城。在城中与人们打听不死王行馆的位置，得知森林里正有大批前王国的军队结集，禁止行人通过那里。来到酒馆与克姆斯对话，得知这里的教派之争——过去的塔斯教派乃是治疗术的正宗，推尚以法术救人，可是后来有一派人为争权而脱离，将法术滥用于战事，信奉天神伊拉斯，自称为伊拉斯教派。森林里前王国的军队正是得到他们的协助而日益壮大，随时可能发动战争。

出了酒馆，两人由城南出城进入国境森林，从森林迷宫往东南方向绕过去，在一座城堡前遭遇了大批军队，两人自知硬闯不行，便决定暂回特塔拉城再作计较。

回到城中，在城南阿迪家得知几天前塔斯大教堂来了一个女法师，要找大教皇，却被洛昂祭司给赶了出来。两人走出阿迪家正商量着赶往塔斯大教堂，这时米娜娃从西边跑了过来，告知露希雅已被她王兄捉了起来，正关在不死王行馆之中，雷恩说出无法穿出森林的事，米娜娃一口答应会帮他想办法遣走那批军队。

雷恩谢过米娜娃，与苏菲一起沿着东城墙往北走进入神兽森林，在森林中找到大教堂。刚进入教堂，祭司洛昂迎面赶来劝两人快些离开，并否认曾见过美娜亚。两人出了教堂，觉得祭司的言语态度有些怪异，但进不去教堂也是无法，便决定先去不死王行馆看看。进入国境森林见到米娜娃，得知她已假冒王兄的名义遣走了那批军队，于是三人往东南进入不死王之林。在森林迷宫中找到碉堡，米娜娃离开两人，雷恩和苏菲直接闯入了不死王行馆。一路前行，在大殿上见到了拉契尔，雷恩拔剑上前向拉契尔挑战，却不幸被拉契尔以霸道的剑势击败，这时几名守卫将露希雅押上大殿，以此要挟逼迫雷恩杀掉苏菲，并说出苏菲本是北极最好的治疗



师，因为身上突生的鳞片斑纹抑制了她的法力，所以她才会千里迢迢，到这里来寻找神兽莫尔特斯，而拉契尔的最后一句话道破了天机，原来苏菲的真正身份就是神兽莫尔特斯的幼体，她自己就是莫尔特斯！

雷恩和苏菲闻言惊如霹雳，拉契尔接着说出前国王的日记，上面有关神兽产下一女婴的记载，国王吃了母兽的心脏，而将女婴带往极北的拓尔玛斯交给了一名农夫……苏菲从小就拥有了超魔力，但血液里也继承了魔力封印的诅咒！她体内无处发泄的魔力将引起肉体乃至心理的变化，最后将变成一只人形兽，这就是百年来神兽一族难以摆脱的宿命！

苏菲听了拉契尔的话如梦初醒，拉契尔这时将一把暗杀族世代相传的魔剑掷给了迷惘中的雷恩，说只有这把魔剑才能吸收苏菲心脏的魔力并将她致死，有了她的鲜血妹妹露希雅的病就有救了。雷恩看看露希雅又望望苏菲，心中思绪纷呈，矛盾之极。苏菲这时请求雷恩亲手杀了自己，好拯救露希雅的性命。雷恩的剑举起又放下，怎么也下不了手，电光石火间苏菲猛地扑身上前，任锋利的剑尖没入自己的胸膛，雷恩慌乱之中却不能将剑拔出，苏菲这时以游丝般的声音告诉他千万不要将魔剑交给拉契尔，否则会有不幸的事情发生……

第四章：秘地溯源悉往事　祭坛施法救佳人

苏菲的体内开始泛出一团白光，雷恩手中的魔剑正在吸收神兽的能量。就在这时拉契尔如疾风闪过，以快捷的手法将雷恩手上的魔剑抢走，狂呼着王国复活，称霸世界的梦想就要实现。

就在拉契尔要对雷恩动手的时候，米娜娃奔至大殿以身体阻住了哥哥的进攻，雷恩突然出手还击，手中的剑和拉契尔的剑交织在一起，从雷恩的体内爆发出了巨大的能量，整个行馆于瞬间坍塌下来……

行馆外，雷恩昏迷不醒，米娜娃抚着他的身体失声痛哭，诉说自认识他时的心动和痴迷，不由梨花带雨，潸然泪下。

雷恩终于醒来了，得知妹妹和拉契尔都被坍塌下来的石块砸死了，苏菲的尸体则已被米娜娃从废墟中抢了出来。两人正说话间，地上一名重伤的暗杀族首领也醒转过来，在濒临死亡之际反省了自己作恶的一生，并说出用一种咒术可使苏菲起死回生，至于咒术的内容可去塔斯大教堂查明，因为塔斯教派与神兽莫尔特斯一族有着较深的渊源。雷恩望着地上的苏菲，决定不惜一切代价也要让她复活过来。于是雷恩背负起苏菲，和米娜娃一起再次来到神兽森林中的塔斯大教堂。

刚进入教堂，雷恩惊讶地看到人影一闪，好象是美娜亚。循踪从左上角进入迷宫，在迷宫的右方密室内听到美娜亚和祭司洛昂的对话，原来洛昂竟是伊拉斯教派的间谍！

这时雷恩闯入密室，向美娜亚追问莫尔特斯的复活术，美娜亚却一点也不知道，就在此时被洛昂用魔法冻结的大教皇苏醒了，他就是因为不肯说出开启秘门的口诀而被洛昂封冻于此达十年的时光。大教皇说出了洛昂的真实身份——格鲁斯，于是格鲁斯现出魔怪原形与三人展开了一场苦斗。

终于打败了格鲁斯，冻结了大教皇十年的封印也被解除了，美娜亚见到大教皇恢复了自由喜极而泣。雷恩上前讨教神兽的复活术，大教皇在得知了苏菲的一些情况后，伸手打开了一道秘门，说这道门是塔斯人百年来为神兽莫尔特斯隐藏的历史和秘密。

雷恩和米娜娃随着大教皇进入大门，只见残梁断柜一片废墟，大教皇说这是当初神兽受诅咒时释放的能量所毁坏的城市遗迹。在一百多年前，建立在塔斯大教堂旁边的就是神兽莫尔特斯的祭祀神殿。从前神兽们拥有变化万端的超能力，它们个性向善，互帮互助，可是后来发生的变故使塔斯教团和治疗术都消失了。数十年后，现今的塔斯创始人发现了这块地方，也找回了部分魔法，而那时神兽已成了魔物。为了避免人们的不安，只好将它们的事隐瞒下来……

继续前行，雷恩有种很诡异的感觉。来到一排栅笼前，他看到一群被拘禁的神兽莫尔特斯。大教皇说这里的神兽一族，对人类有着怨恨、忌妒、嫌恶和愤怒的感情，它们的力量非常大，攻击人类，破坏所有的东西。但它们的内心还有良知，它们受到良心和罪恶感的交相谴责，这种痛苦远非人们所能想象的。雷恩从它们的身上看到了苏菲未来的命运，可是这也改变不了他让苏菲醒过来的决心。这时大教皇说只有雷恩自己解开诅咒，才能结束神兽莫尔特斯百年来的悲惨命运，只有解除神兽的诅咒，苏菲的复活才有意义！于是雷恩将苏菲的事交给了大教皇，大教皇忙着准备复活仪式去了。雷恩上前与栅笼内的母亲美娜亚谈话，美娜亚却如失魂般地怔立在当地……

雷恩、美娜亚和米娜娃步出迷宫，一名神官叫他们去见大教皇。三人赶往教堂左上角的顶楼房间，大教皇说伊拉斯教已发动了大批军队，目前正往塔斯大教堂涌来，叫雷恩等人全力退敌，使他能够专心施展复活术。于是雷恩等人返回正殿，在教堂门口见到了布拉姆，布拉姆派出四大高手阻拦雷恩，自己则率领一班人马奔往教堂禁地。





雷恩等人在收拾了四大高手后，急忙赶到秘门前，见布拉姆一伙已然闯进去了，忙来到古代祭坛，见所有的神兽都被放跑了。在布拉姆乘隙逃走后，雷恩等人又与贝雷鲁展开一番厮杀，打败三名敌人后贝雷鲁逃走。雷恩想，当务之急还是赶快去看大教皇那边的复活仪式进行得怎么样了，于是三人绕出迷宫返回了教堂顶楼。

顶楼上，神兽莫尔特斯的复活术已经开始了，大教皇在六位神官的护持下念起了咒语，苏菲的身体凌空而起，在五道白光的贯穿下，她渐渐地恢复了知觉并从祭坛上站立起来。雷恩大声呼叫着苏菲的名字，苏菲也奔下祭坛，与雷恩紧紧地拥抱在一起。

第五章 圣地勇士度厄苦 美眷良缘堪消魂

雷恩向大教皇报告了神兽逃走的事，大教皇吃惊地说伊拉斯教若已取得了莫尔特斯的鲜血，天神伊拉斯就要复活了。当年神族的争端就是由天神伊拉斯和神兽之王所引起的，最后神兽之王封住了伊拉斯，但伊拉斯已对神兽下了可怕的诅咒，所以神兽才变得非人非兽的可怕形状。目前只有解除神兽身上的诅咒才能搭救整个的塔斯拉瓦世界。接着大教皇在征得了美娜亚的同意后说出了雷恩的身世——原来要破除神兽身上的诅咒，唯有神兽和人类的配合才能够成功。由于美娜亚当年在生下雷恩之前，吃下了神兽的心脏，所以雷恩的体内流着莫尔特斯和人类的两种血液，是唯一能够破除诅咒的的人，这一切都是古书记载了的神的预言。

雷恩在得知了往事的来龙去脉后，终于原谅了母亲当初的出走，垂首向美娜亚认错，美娜亚紧紧地拥抱着儿子，两眼泪水夺眶而出……

在大教皇的催促下，雷恩一行人离开教堂往森林深处走去，终于找到了通往圣地的祭坛，苏菲喃喃念起大教皇所传授的咒语，四人在一道光芒中来到了圣地。

刚刚到达圣地，忽见一道人影从面前闪了过去，雷恩看出那人竟是拉契尔！四人追踪而去，在大殿内听到了天神伊拉斯与拉契尔的谈话，原来拉契尔在不死王行馆并没有死，并且还凭借着前国王遗传的巨大魔力将布拉姆等四个守护神收在麾下，叫嚣着要取代天神统治整个塔斯拉瓦世界，伊拉斯知道自己复活已没有可能了，但他知道还有一个血族传人来到了圣地，那就是雷恩！伊拉斯在将封印诅咒之球交给了拉契尔后，化作一道白光消失在空气中。

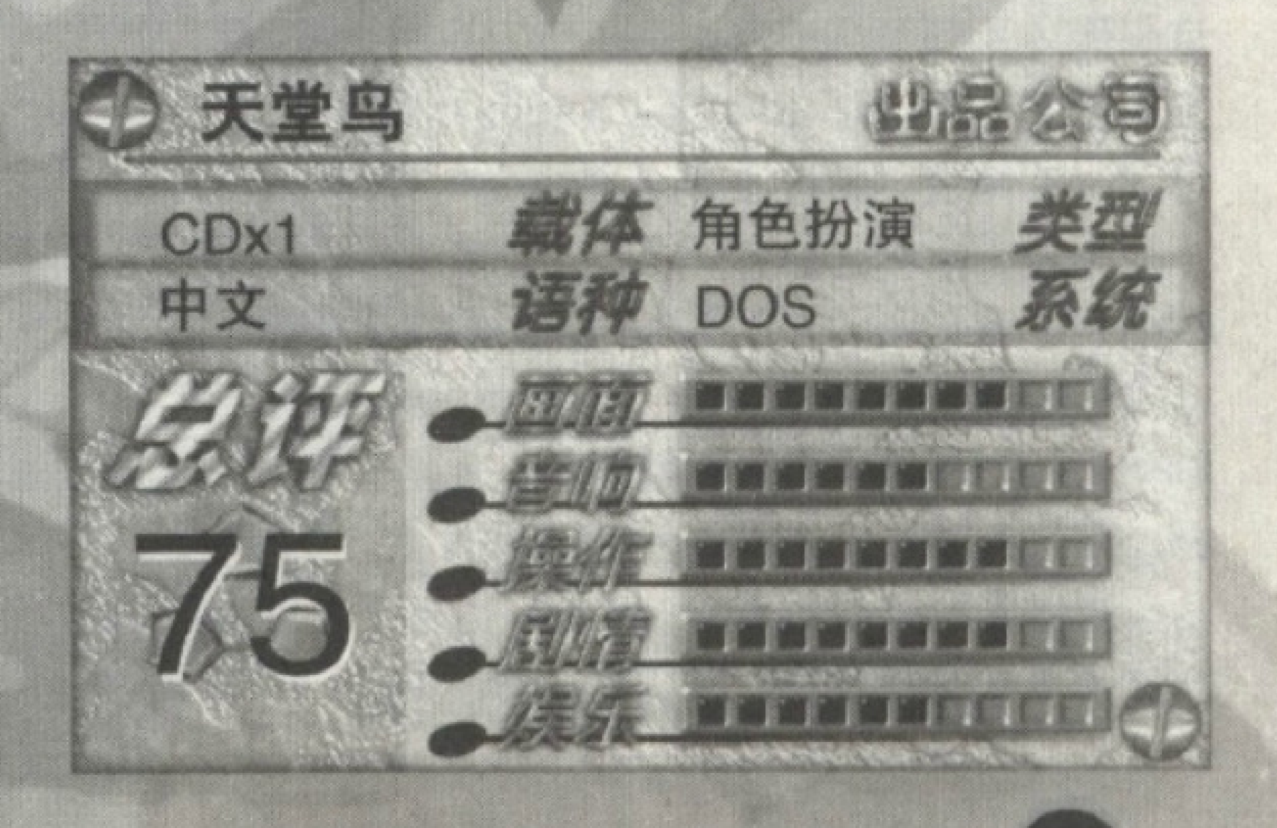
四人奔入圣地大殿，一番唇枪舌剑后，合力打败了四位守护神，接着又一番车轮战，斗败了怙恶不悛的拉契尔。拉契尔知道雷恩才是伊拉斯所说的正主，就在这时神兽王出现在众人的面前，将拉契尔的灵魂收于体内，说天神的预言终于实现了。他回想当初神族与人类一同生活在大陆时，神兽一族作为人与神的使者，从而引起了信仰上的争执，使天神伊拉斯违背神族的规定，开始了人间无穷的杀戮……后来天神之王知悉此事，决定遗弃这块大陆，并降罪于神兽之王和伊拉斯，将他们俩都封印于此，而伊拉斯心怀仇恨地对神兽一族下了诅咒。神族离开大陆时，天神之王曾留下一句预言，就是将来有一个继承神兽与人类血统的人将改变大陆的混乱局面。神兽之王在圣地经过一百多年的等待，这一天终于来到了！现在伊拉斯的诅咒已经解除了，虽然神族离开了塔斯拉瓦，但是神兽一族将会和人类一起胼手胝足共同建设这块大陆。

雷恩、苏菲、美娜亚和米娜娃在告别了神兽之王后，四人在苏菲的咒语声中返回了科古拉村。当走进家门时，雷恩奇迹般地发现，露希雅正在等待着他们的到来，原来是东尼到不死王行馆找雷恩时，适巧遇到正无助徘徊于废墟中的露希雅，于是东尼将她送回了科古拉村。

和平似乎真的降临了，莫尔特斯的诅咒被解除了，苏菲一族又重新可以和人们和平地相处，但是雷恩一家似乎又开始了另一场的风波……

其实，苏菲与米娜娃都是很优秀的女孩儿，雷恩会娶那一个呢？

和平，
正如所向往的，
降临在每个人的身边。
幸福的生活，
象糖象蜜，
让我们陶醉地歌唱。
午夜的记忆里，
不仅有狂欢与温存，
更有那，
如梦如烟，
一段星月般的传奇！





第三章 初见端倪

不知过了多久，被绑在椅子上的雷从昏迷中醒了过来，看到的是那个动物商店里的露茜，她正坐在一边玩着木偶。"你是露茜？"雷有气无力地说道。露茜对此显得很惊讶，当得知雷已经调查过她的情况后，她的神色缓和了下来："他们说你是银翼杀手，真的吗？""这是我的工作。""那你会杀了我吗？"看着她天真的表情，注视着她乞求的眼神，雷真不忍心："不会，我发誓。"露茜轻轻地吻了吻雷的脸庞，说道："他们就要回来了，我必须走了。"

房里只剩下雷一个人了，"见鬼，真痛！起码打掉了我两颗牙！"雷环顾四周，"得先想个法子脱身。"看到窗沿下的暖气片，雷就象见到了救星："有办法了。"他艰难地蹦了过去，在暖气片上割断了手上的绳子，终于自由了！先不忙逃走，直觉告诉雷这里肯定能有些收获呀。果然，雷在桌子边的椅子下找到了一块奶酪（Cheese），又在右边的地铺周围拾到一张月球车的照片（Moonbus），还有一个有点损坏的洋娃娃（Rag Doll）和一枚歇斯底里娱乐城的铜币（Hysteria token）。

从左下方的门出去来到大厅，看见有个粗鲁的家伙正和老板发生纠纷，好象在争论有关什么照片的事情。看见雷的出现，他有些惊慌，以为雷会因为他打倒了老板而抓他，结果雷只不过是想向他了解一些情况而已。结束了和他的谈话，雷返身来到身后的那间屋子，发现这里原来已经被警方封住了，但不知谁又破坏了封条闯进来过。在右边的柜子里，雷发现了一张警察的证件（Holden's Badge），同时他还从浴缸上刮了一片奇怪的鳞片下来（Strange Scale）。回到大厅，从左下方的出口来到大街上。"这是什么鬼地方？怎么连破汽车都堆在路边？"雷来到汽车旁，在乘客座位上发现一个热狗包装袋（Lichen DogWrapper），并且查了查这辆车的ID。看来还得回一趟警局，整理一下新收集来的证据，雷向左下方走回到自己的飞旋车上。

来到警局的仪器房中，雷先从电脑主机上得到了刚才那辆破车车主的资料：一个名为德克托拉（Dektora）的女子，随后开始在艾斯帕仪上分析新得来的照片。首先从那张月球车的照片开始查，一共得到四张新的拷贝：克罗维斯（Clovis At Moonbus）——不就是那个在动物商店肇事的家伙吗？沙迪克（Sadik At Moonbus）——正是那个泰罗尔公司谋杀案的嫌疑人；月球车的映像（Moonbus Reflection）和雷自己？！真不敢相信！然后从在依佐那儿获得的两张照片中的一张（China Bar）里得到两张拷贝：依佐的朋友（Izo'sFriend）——怎么看上去很象克罗维斯？以及唐人酒吧的摄像机（ChinaBar SecurityCamera）；从另一张照片里得到一份拷贝：奇怪的鳞片（在照片中间偏右，一个背对着你的人手里）或者德克托拉（笔者注：这里会根据游戏者剧情发展的不同而得到这两张中的某一张）。

既然手头有不少与商业区有关的照片，看来最好再去那儿转上一圈。雷来到那位友好的秘鲁女老板那里，果然她又告诉了雷一些新的东西，特别是提到了夜总会（Nightclub）。谢过了她，雷来到照片中的唐人酒吧（China Bar），向酒吧招待要来了一张碟片（China Bar Security Disc）。收起碟片，雷立刻赶回家，迫不及待地坐到艾斯帕仪前，从新的照片（China Bar Security Photo）中检查出两处有价值的地方，分别是：古扎（Guzza）——他怎么会在这儿？还有依佐（Izo）。

雷再一次来到塞巴斯迪安的住处，毕竟上次没有找到他，总有点不死心。还好这次没有扑空，他刚好在家。他对雷的到来有些不解，雷向他解释，说曾经有人闯入他的住宅，而他是来调查情况的，这才消除了他的疑窦。于是，雷将一大堆问题一个个问过来，直到塞巴斯迪安发现雷是个银翼杀手，拒绝回答问题为止。（笔者注：此时应首先选择问"Tyrell,Eisenduller, Moraji & Chew"当他回答了雷四、五个问题之后才会发现雷的身份；若一上来就直接问"Twins, Runciter, the Nexus 6 , the Robbers"的话，他立刻就会意识到雷是个银翼杀手，而要求雷离开，那样就没有机会问前面的问题了。）

回到车上，雷决定去歇斯底里娱乐城（Hysteria



Hall）瞧瞧。在这里，有一间名叫“疯狂大腿”（Crazy Leg）的旧车店。“真是个奇怪的名字，不知主人是什么样。”雷看了看奇怪的招牌，踏进店去。主人是个坐在轮椅上的家伙（那为什么还要取这样的店名？），自称就叫“疯狂大腿”。雷向他询问了是否曾经出售过黑色轿车给一个女人，同时给他看了露茜的照片，得知她曾经在隔壁的歇斯底里娱乐城出现过。走回街上，看见一对老夫妻在卖热狗，雷心中一亮，上前拿出那个热狗包装袋，问道：“这是从你们这儿卖出的吗？”“正是。”夫妻俩的回答让雷又有了些头绪。接着，雷又向他们问起是否见过露茜，结果他们的回答却又让雷哭笑不得，一个说是昨天见到的，另一个坚持说是前天，争个不停，雷不得不制止他们。最后雷从他们那里得知，那块在自己受困的地方拣到的奶酪多半是金士顿餐馆的。

既然他们俩都说看到过露茜，而且不在同一天，说明露茜可能经常来这里玩，为何不进去碰碰运气，说不定她就在呢？雷抱着侥幸的心理走进游戏机房。真是巧，一眼就看见露茜在一台游戏机前。雷走到她身边：“我到处在找你。”“让我一个人呆会儿吧。”露茜的话中带着淡淡的忧伤。雷明知她很有可能是生化人，仍然动了恻隐之心，没有给她做测试。她对雷谈到了爱，说心中如果能够感受到爱，哪怕只有一天，也不枉此生了。雷——这个银翼杀手，竟然劝她快逃走，避免被他的同事克里斯蒂抓到，露茜感激地离开了。（笔者注：如果你对于生化人一点同情心也没有的话，可以试试给她做个测试，但也许之后你会后悔的。）

放走了露茜，雷的心中反倒轻松了不少。接下来雷想到了那块奶酪，由于是动物制品，因而属于违禁食品，那么金士顿餐馆从哪里得来的呢？它又怎么会出现在那些家伙的房间里呢？带着一肚子疑惑，雷驱车前往金士顿餐馆。店主依莎贝尔大妈一听说雷是为奶酪而来的，立刻紧张了起来，然而当她发现雷并不是来追究此事时又放下心来，舌头也活络了不少。原来前些日子有人把她的一箱子奶酪都抢走了，而她又不敢去报案，毕竟她私藏违禁食品也是违法的。

离开那里，雷决定去红灯区（Nightclub Row）打探一下。来到这里的街上，发现四周都是夜总会，该进哪一家好呢？先从右边的开始吧。“又是他！”一件显眼的红夹克在雷刚进门时跃进了眼帘。那不是遇见过好几次的高多（Gordo）吗？雷直接了当地问他奶酪的事。才说了不到几句，他就中断了谈话，跳上舞台，表演起说笑话来，雷耐心地等他表演，没想到他在当着大庭广众和雷谈起了如何确定某人是不是生化人。雷告诉他有一种测试可以确定，而如果某人一听要测试拔腿就跑，那么这就很说明问题，不料高多真的就立刻逃到大街上去了。雷马上追了出去，高多在街对面嚷着让雷开枪打他，这样就会让他出名，成为新闻人物（笔者注：随着游戏进程的不同，他会有不同的表现，也许就跑得无影无踪，从此不再出现）。雷当然不会这么做（笔者注：如果你非要这么做的话，提醒你一下，先SAVE）。当他听到雷拒绝杀他时有些吃惊，走到雷的身边，这时雷面临着一个抉择——逮捕他或者放了他。（笔者注：我选择的是后者，就象上次放了露茜一样，虽然明知他极可能是生化人，也许我对他们不仅仅是可怜，更多的是同情。）

放走了高多，雷来到左边的一家（Early Q's）。这是个大厅，一个女郎在台上跳着舞，有一个高大无比的家伙守在一边，而主人俄里科（Early Q）却不在。雷走到舞台下，假装要和台上的舞女说话把大个子引过来，然后快速跑到左下方，坐在圆形座位上，这时整个座位会向里面旋转，而里面又是另一片天地。雷看见了穿着红色背心的俄里科正在和别人交谈（笔者注：如果他不在，你可以离开这个房间再回来直到他出现为止），于是走上前去打招呼，当然雷不会忘记问他与案情有关的问题。谈话结束后，雷在一边耐心地等了一会儿，看见俄里科离开这间屋子去宣布德克托拉上场表演，等他一段天花乱坠的介绍讲完，雷向左来到另一个场地，看见德克托拉在一个高台上跳舞，而先前的那个大个子也在一边观看。这可是个千载难逢的好机会，趁这个守卫不在的时候，雷迅速回到大厅，趁人不备，溜进上方的办公室里，从桌子上拿走一张珠宝的收据（Collection Receipt），再装作若无其事的样子回到德克托拉跳舞的地方。这时演出结束了，雷准备再去找德克托拉谈谈，她的化妆室就在舞台下面。雷的话似乎对她没什么影响，当雷不愿抓她而让她躲开克里斯蒂的追捕时，她仍然显得无动于衷，然而这还不是最令雷吃惊的



(如果你不是生化人的同情者，可以要求给她做个测试)。最让雷感到惊讶的是，当她听完雷的话之后，竟然叫来了警察，说雷骚扰她——绝对是恩将仇报！进来的胖警察不由分说，一下子就把雷给打昏了。当雷模模糊糊地醒来时，发现自己被绑在审讯室的电椅上！真是做梦都没有想到自己会坐在上面。可恶的是那两个穷凶极恶的混蛋一点也不相信雷是个银翼杀手，反而认定雷是生化人一伙的！无论雷说什么，他们都不信，最后竟然要用大刑伺候！正在这紧要关头，一声巨响，墙被炸了个大洞，克里斯蒂冲进来把雷救了出去。

逃出那个鬼地方，雷发现自己置身于一条废弃的地铁边。向右走回到地面上，“什么事让你那么慢腾腾的？”克里斯蒂站在街对面说。雷跟着她回到了刚才遇险的夜总会中，她建议道：“我们兵分两路。”雷从大个子站着的门里走上楼(SAVE一下！)，拿着枪来到一间电影放映室，把耀眼的灯打坏，然后顺着楼梯爬上去。这时有两条路可走：一是举枪射击，打死德克托拉，完成银翼杀手的使命；另一种是把枪收起来，放她一条生路(笔者注：本人选择的是后一种，毕竟不是所有的生化人都是十恶不赦的，看到她千恩万谢地离开，你心中难道没有一些欢愉吗？)。下楼来，又遇见匆匆赶来的克里斯蒂，一见面她就急切的问道：“发生了什么？她在哪儿？”“她很聪明，逃走了。”雷没有告诉她是自己放走了她。“天啊！我们好不容易才把她给包围了！”克里斯蒂显得很恼火，但她很快就冷静了下来。此时有一件谁都想不到的事情发生了，警察局竟然在通缉雷，说他杀害了依佐。“不可能！我压根没有干过！”雷简直没法相信自己的耳朵，他抬起头来看着克里斯蒂：“你会拘捕我吗？”“你走吧，自己小心。”很明显，无论她是否相信警局的话，总之她是不会为难雷的。雷的心中对这位爱抽烟的同事充满了感激之情，告别她后，雷开始了自己的逃亡旅程。

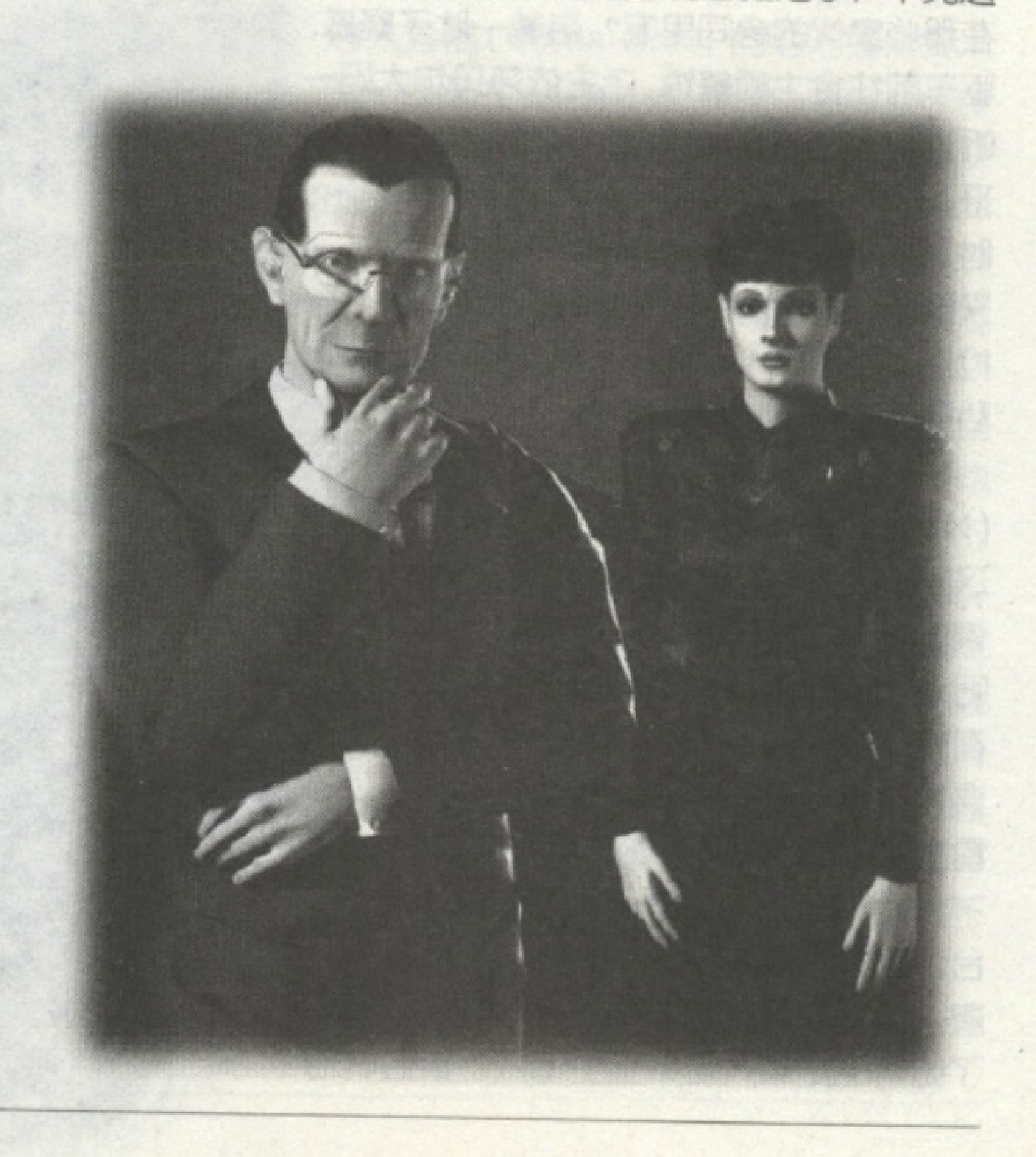
而就在这个时候，我们的生化人朋友们又在干着什么呢……

第四章　水落石出

就象一场噩梦，转眼间，雷的身份就从一名银翼杀手沦为一个被警察局通缉的杀人嫌疑犯。就连雷本人都开始怀疑自己的真实身份，难道他真的也是一个生化人，或者仅仅是一场虚惊？今后该怎么办？既不能被警察逮住，也绝不能再次落人生化人的手中。前途一片渺茫，何去何从？

一连串问号出现在雷的脑海中，但一个答案都没有，眼下只能走一步算一步了。先向左穿过铁道，回到先前被拘禁的地方，雷看了看自己刚才坐过的电椅，心想：“这种东西我见过不少，通常是在警局的审讯室里，没想到今天我自己倒差点尝了尝。真是可笑。”雷从破铁门走出去，来到下水道里。哇，真恶心，但是没有办法，地面上到处都是追捕雷的警察，一露面就会成为枪靶子。沿着走道笔直走，来到一个梯子处，爬上去，发现就在家的楼下。雷急忙冲进大楼，生怕给人撞见，坐上电梯回到自己的公寓。“你是谁？我的麦琪呢？你把它弄到哪里去了？”雷一进门，竟然看见一个陌生人在自己的房间里，而每次都会来迎接的麦琪却不见了。“什么麦琪？我不懂你在说什么，快点滚出我的房间去！”那人拿着杆枪对着雷说。“难道我是在做梦吗？”雷实在没法搞清楚到底发生了什么，一夜之间，原来的自己好象从地球上消失了，不仅自己的身份改变了，连家都没有了。沮丧之下，雷只好再次回到下水道中。

回到那个十字路口，扳动扳手，右下方的路开通了。从这里走出去，雷又遇见了露茜。“给我做个测试吧。”她恳求雷。从来没有哪个生化人会主动要求这样做的，雷今天碰到的怪事真多。但是实在不忍心拒绝她，于是就答应了。万万没有料到的是，露茜并非是雷一直以为的生化人，而是一个百分之百的人类！得到这样的结果自然让露茜欣喜若狂，因为她也一直以为自己是个生化人。欢喜过后，露茜表示希望雷能够带上她一起走。虽然雷也很希望这么做，考虑到自己现在的处境，他还是婉言拒绝了，毕竟这



对她太危险了，好不容易才把她劝走。然后雷从左下方的人口进人依佐的地下室，看到了一堆枪械，在里面翻出一种新的子弹，哈！这下雷的武器升级了，能够更好地防身了。

回到下水道里的十字路口，向左上方的出口走去，再向右转，可以看见有个升降机。雷走上去，升降机带着他降了下去。当雷走出来的时候，远远地看到一个人躺在破沙发上。好象在哪里看到过他，哦，对了，他就是那个在唐人街问雷要过钱的流浪汉。听到脚步声他以为是“另一个人”来了，当雷向他询问过后得知他所指的“另一个人”是生化人。原来生化人经常到这里来，同时还会有一个大胖子和他们在一起。雷打算仔细打听一下，哪知没说上几句，他竟然醉醺醺地睡着了，嘴里还咕哝着要喝酒。无论怎么也叫不醒他，这个醉鬼，装得到挺象！无奈，只好想办法给他弄些来。好在下水道虽然肮脏无比，倒还算四通八达，从依佐的地下室回到地面，出门就是唐人酒吧。雷向老板买了一瓶酒(Flaskof Absinthe)，再回到流浪汉那里。一闻到酒味，他的“睡意”立刻消失得无影无踪(哼！就知道会是这样)。趁他还没有再耍无赖，雷赶紧提问，终于从他的嘴里得知他所谓的“大胖子”(Fat Man)就是雷的顶头上司——古扎！接着，他又睡上了。不管他是真的还是装的，不去管他了，反正最关键的东西已经问到了。

从这个房间的右面出去（SAVE一下！），来到一座木桥前，这里是考验雷反应能力的地方——先拔出枪，慢慢向前走，当看见一只硕鼠出现在桥对面时立刻跑回原来的地方，等老鼠过了桥中央再开枪打死它（笔者注：这里一定要掌握好时机，过早或过晚开枪都会送雷上西天，因为如果不能把老鼠射杀在桥中央，当雷过桥时木板就会断掉）。桥的那头原来是那对连体人的实验室，雷知道他们对于生化人是相当了解的——事实上可以说他们是这方面的专家。雷问了他们许多这方面的问题，甚至包括生化人的寿命问题。至此，萦绕在雷心头的许多疑云都解开了：这些生化人的寿命被设定为四年，时间一到就会自然死亡，以克罗维斯为首的一小群生化人对自己的生命如此之短极其不满，他们想尽一切办法以求延长生命。所以他们到处寻找曾经设计制造他们的科学家、工程师，威胁、并强迫他们寻找解决这问题的方法，甚至有些已经不再为泰罗尔公司工作，但曾经是他们的设计者的人。然而事情并非如此简单，他们的生命据泰罗尔本人说是无法延长的，原因很简单，生化人寿命的长短不是由电脑程序设定的，而是由他们身上的每一个零部件所决定的，它们在制造时就设计为只有四年的寿命，时间一到，死亡将会不可逆转地逼近。但他隐瞒了重要的事实，即每个零件都是由不同的人所设计的，而只有这些人才知道他自己所设计的零件的工作原理和掌握它的DNA资料，因此只有让所有的设计者一起工作才有可能解决这个问题，而最重要的核心DNA资料却掌握在泰罗尔本人手中。所以那些生化人不断地分别寻找这些科学家们，包括艾森杜勒博士、塞巴斯迪安以及为他们设计眼睛的人造眼睛店和这对料，在动物商店发生的一切只不过是他们想问那老板“借”点钱花而已。

连体人还愿意向雷提供一些有关古扎的资料，但前提是雷必须帮他们从泰罗尔公司搞到DNA资料。雷起先断然拒绝，但当他看到他们俩更加坚决时，只好让步，去冒险试一下（笔者注：如果连体人不在实验室，你也可以先去泰罗儿公司干完这件事再回来）。

雷从实验室中那个顶上有灯的门出去（SAVE一下！），顺着扶梯向上爬，再从泰罗尔公司的排气管中爬进公司大厅，趁守卫不注意时溜进电梯。来到泰罗尔的办公室，雷顾不得欣赏窗外的美景，拿了桌上的DNA资料(DNA:Tyrell）就跑。回到大厅，雷对警卫的警告当作耳旁风，从排气管道逃离。回到连体人的实验室，和连体人做成了这笔交易，得到了一本记录本（Folder)。原来古扎这个家伙真是十恶不赦，和生化人勾结、贩卖军火、杀人灭口、坏事干尽，而这本东西详细地记录着古扎——这个警察败类的一切罪行。最后这对连体人毫不掩饰地承认他们也是生化人（笔者注：如果你一点都不同情生化人的



话，可以开枪干掉他们）。

接下来的任务该是去和古扎算帐了。雷从右边的楼梯来到连体人的房间，用右面的电话联系古扎。雷在电话里揭露了古扎的罪行，质问他，并要求古扎恢复雷原来的生活。古扎一开始还很强硬，但当他听到雷已经掌握了他的罪证并以此威胁他时，立刻就软了下来："电话里没法说，我们得见个面。"雷当然是求之不得，于是约他在下水道见面："记住，一个人来，别耍花招！"

约好之后，雷立刻赶往见面地点。回到流浪汉的住处(SAVE一下)，再向左来到一间大厅内，古扎已经在那里等着了。他声称已经做了雷所要求的事，把房子和狗也还给了雷。他还告诉雷一件令人难以置信的事：雷和克罗维斯一样都是生化人，而雷是被泰罗尔公司派来打入警察局的。当然雷的记忆是重新输入过的，所以雷一直自认为是个不折不扣的人类。他还想拉雷下水和他一起干，愤怒的雷不仅一口回绝，还毅然拔枪打死了这个败类警察，也算是替天行道吧。这时，大厅里响起了克罗维斯的声音，他要雷到月球车那里会面。

雷往自己家的方向走去，看看古扎是否食言，刚从下水道走出来，就遇上了盖夫。盖夫对雷说："当你杀了一个人类之后，你的职业生涯就结束了，而你的生命也将随之消失……"

这时在泰罗尔公司里，泰罗尔本人正在和人谈判关于安排生化人去做那些对于人类来说过于危险工作的问题，突然间，克罗维斯出现了……

第五章　最后抉择

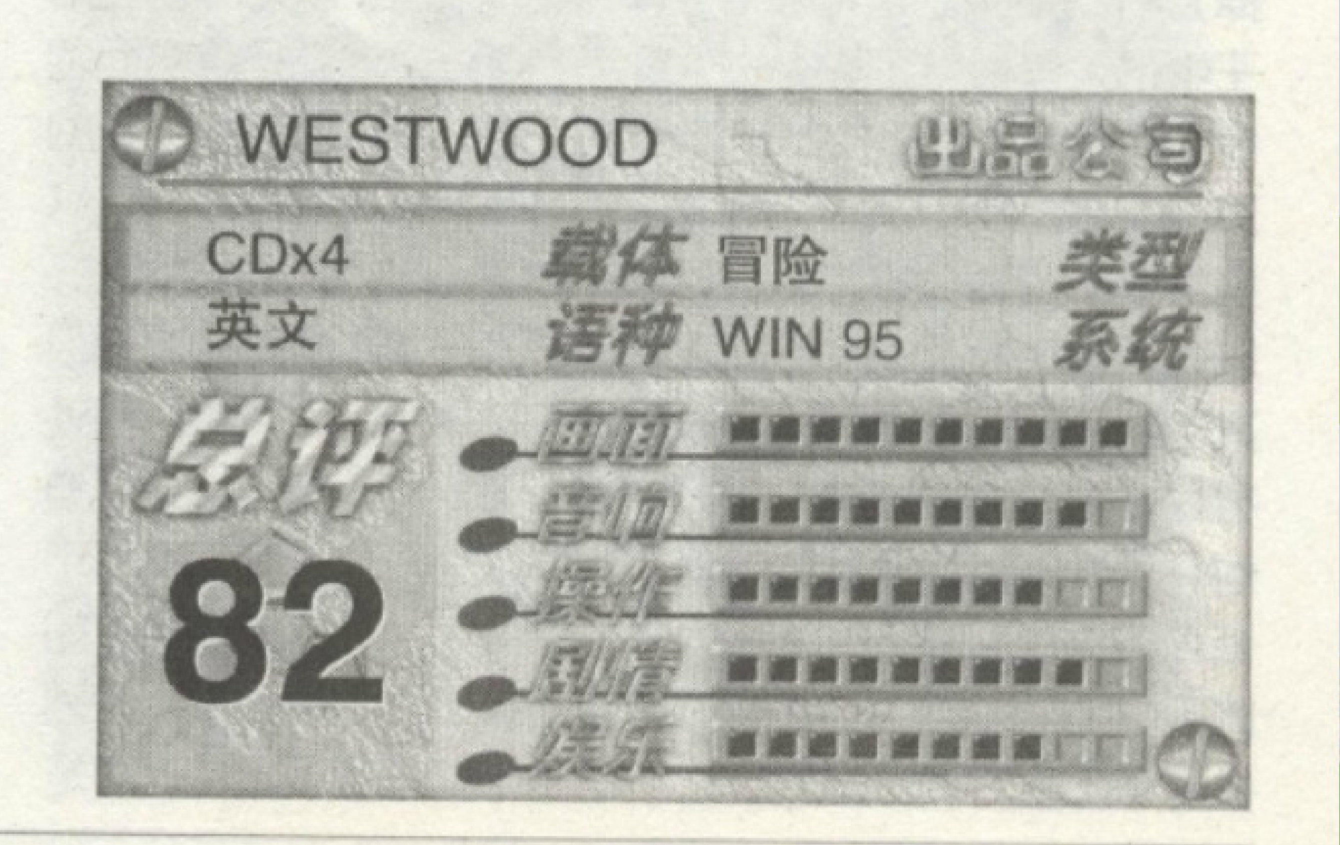
"天啊！麦琪！"雷看到麦琪的尸体，悲痛欲绝。这时电话铃响了，是露茜（某些情况下可能是克里斯蒂、克罗维斯或者德克托拉）打来的："他们在月球车那里等你，但是我想和你在一起，我，我爱你，求你来找我吧，我们弄辆车一起逃走，我在旧车店等你。"没等雷来得及说什么，电话就挂了。此时雷必须做出也许是他一生中最重要的一次抉择——和露茜一起远走高飞，或者去见生化人了断这一切。

选择一：从下水道中回到废弃的铁路，沿着铁路向前走，从左面墙上的一个洞里来到一间地下室，再顺着螺旋扶梯来到旧车店，一出门就看见露茜等在街角。"我知道你会来的。"露茜欢喜地说道。"我曾经向你保证过的。"雷回答。两人一起回到店里，遇到了店主"疯狂大腿"。"虽然我和你并不熟，"他说，"但是我喜欢你，这车钥匙你拿去吧。哦对了，曾经有一个抽烟的女警察带着条狗找过你。""什么？克里斯蒂？我的狗？"雷隐约意识到了什么。带着露茜跑到屋顶找车，却碰见了克里斯蒂。"为什么你要杀了我的狗？"雷悲愤地问道。"清醒点吧，别再沉溺在自己的幻想中了。等我结束这一切，我将会是个很有钱的女人了，哼哼……"话音刚落，她举枪就向露茜射击。好在雷已经有所准备，赶在克里斯蒂开枪前打死了她。"真是可惜，没想到她那么铁石心肠。"雷摇摇头。这时远处传来警笛声，而这里又没有一辆车可用，只能先下楼再说。周围已经被包围了，看来只有从地底逃走了。雷对警察的警告声充耳不闻，在左边的电脑台上操纵电磁铁，把一辆车放入地下，带着露茜赶回底下铁路处。"我说过我们会成功的，露茜，我们走吧。"雷很激动。坐上车，心潮起伏："我也不知道去哪儿，总之先离开这个城市，然后走得越远越好……"

选择二：回到下水道中，向右走，从屏幕上方的门里出去。继续向上走，来到一间满是雾气的房间，开枪打死几只冲过来的老鼠，继续向左走，来到一个废物场的入口处。向左，再向上，来到一片空地，遇上了克里斯蒂。在她开枪之前打死她，往上走向月球车。沙迪克守在外面，他告诉雷，克罗维斯的时间不多了，他在等着雷的到来，但是雷必须先给他找到月球车的引擎。雷回到刚才和克里斯蒂交火的地方，在左边地上找到了沙迪克想要的东西。进入月球车，"欢迎回到我们这个大家庭，"克罗维斯显得很虚弱，"我们的时间都不多了，让我们出发吧。""目的地是哪儿？"雷问道。克罗维斯回过头来缓缓地说道："我们的天堂……"（笔者注：这里还有一种结局，不理沙迪克的要



求并打死他，进入月球车，看见克罗维斯躺在床上已经神志不清了，雷瞄准他，毫不犹豫地开枪结束了他的生命。回到外面，遇到了盖夫，他称赞雷成为了一个优秀的银翼杀手。盖夫走后，雷拾起地上一只纸折的狗，若有所思，自己在这个世界上到底算什么……）



WESTWOOD			出品公司
CDx4	载体	冒险	类型
英文	语种	WIN 95	系统

STARCRAFT
星际争霸（上）

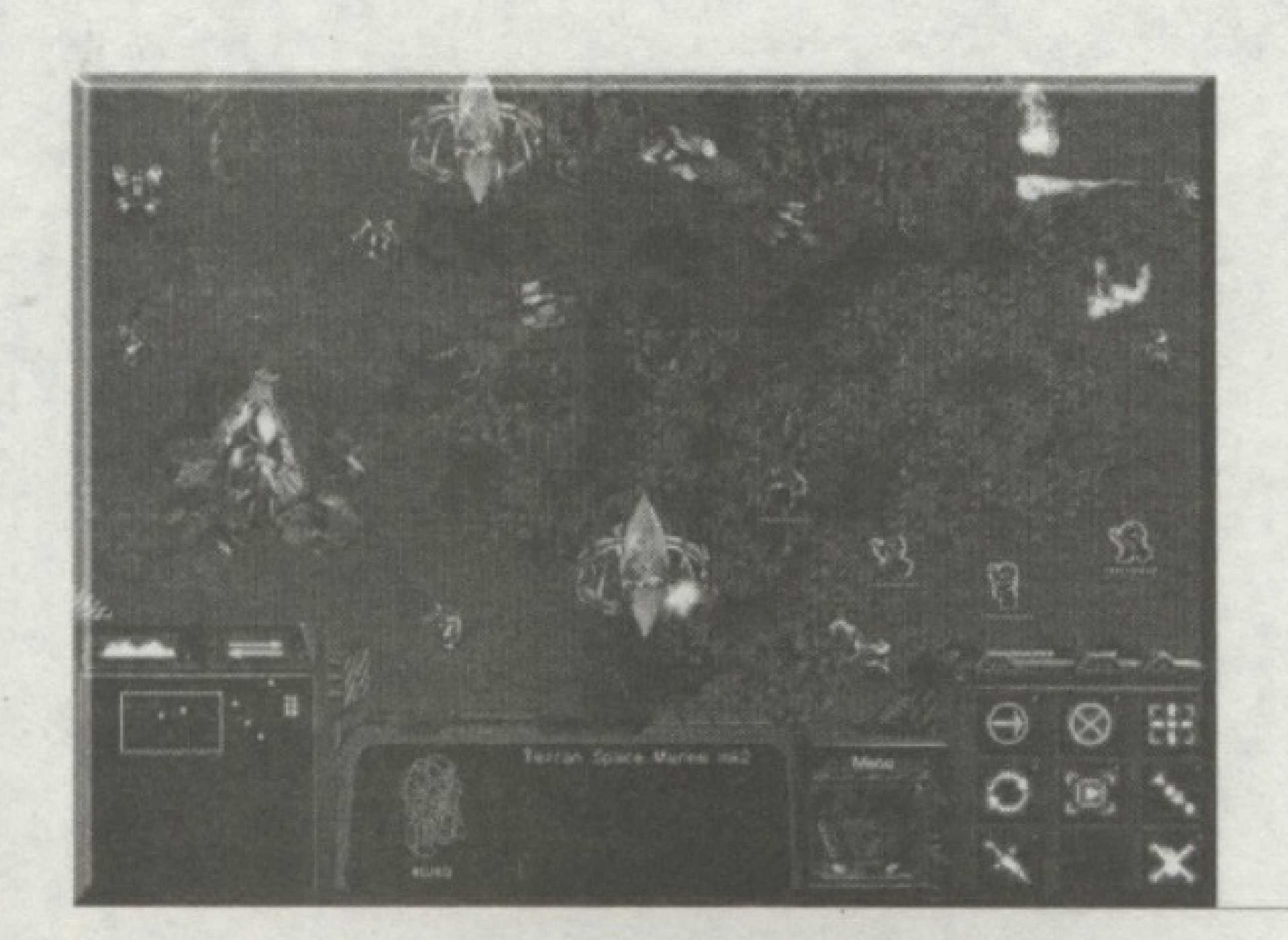
辽宁 侯毅

印象篇

暴雪（BLIZZARD）嚷嚷了那么久，在四月份终于将压箱底儿的绝活拿出来狂抖了一番。在屏前苦战了一周，红肿的眼睛看东西已经有些模糊了，我关上了电脑，到外面匆忙地洗了一把脸，返回来悠然地点燃一支香烟，袅袅升起的仿佛是我的疲惫与征尘，我孤独地坐在黑暗里，扳指细数一周来的战事，不禁长吁短叹，感慨良多。

首先是《星际争霸》的种族设计，有其独特新颖之处。它将作战势力分为三大种族：TERRAN、ZERG和PROTOSS。TERRAN是半机械半人类的种族，与人类近似，在玩这个种族时感觉和玩C&C差不多。只是这个种族始终都在宣扬科技的进步与成功的必然联系，你在战争中务必要用大部分精力致力于科技的研究，不象PROTOSS族那样一开始就有一大堆东西让你来造，在不断地完成诸如装甲、铀238子弹、兴奋剂等之后，你才会拥有新的兵种。

ZERG族则感觉有点变态，粘乎乎滑不溜鳅的一大堆，偶尔发出咕噜叭唧的声音，恶心地让你三天吃不下饭，所以我们也称之为虫族，这个种族强调的是一种独特的生存环境和超强的繁殖能力。TERRAN和PROTOSS族都是将建筑落在岩石土地上，而ZERG族只能将建筑盖在独特的、一种半流体有机物质上，你若想扩大地盘，就必须建殖地站（CREEP CONONY）使那“地毯”生长蔓延。就物种的孵育来讲它们有很强的繁殖能力，在一个生产周期内最多可同时孵出三支作战单位，并且它的雄虫可以埋在地下，在本族面临绝境时能够平安地度过，随时可生根发芽，所以这个种族的特点就是生命力顽强，兵种较多且变化多端，擅用各种奇功异能，或是种卵感染敌军、或是用毒雾魔法来麻痹敌人，所以玩这个种族要有很强的创造力。





PROTOSS族与虫类相近，但应属于甲壳类，也有人把它称为异形族。这个种族拥有强大的装甲，有很强的防护力，并有自动修复护甲的能力，它们擅用魔法能量，联合起来的攻击力很高，但也有致命之处，就是极低的生命值，并且它们的生产和建筑有很大的限制，所有的建筑必须要建在水晶塔（PYION）的周围（以其为圆心的圆周之内），并且如果水晶塔一旦受到损坏，其区域内的所有建筑都会停止运作，所以这个种族虽然在战争开始时显得很酷，却很难有太大的发展。

在游戏的画面上，《星际争霸》采用了640X480的分辨率，地图虽不很大，却绘制得相当的细致。在一些论坛上有些玩友抱怨说《星际争霸》的画面没有《帝国时代》的好，其实它们是处于一个水平的，只不过《帝国时代》的造型都比较小，从视觉上好象比较精细些，在制作上讲都

是以一样分辨率的静图绘制的。《星际争霸》的45度视图中，3D感是相当真实的。你注意到在空中部队行动时，地上那斜斜的影子吗？再加上战斗中魔法的封冰、雾障等各具特色的造型，火光的雾化和精确的炮弹抛物曲线都极具



动感，让我们感受到战争的真实。

游戏的音乐在激烈的战斗中没感觉有什么特别，可能是我们在如此令人亢奋的战斗中，忽略了伴奏音乐的存在吧！倒是每关开场和结束时的音乐让我印象深刻，那种神密莫测引人寻究的氛围营造得非常的成功。玩过《星际争霸》的朋友大都对它的音效称赞不已，士兵的踏步声、机甲辗路声、工具的磕碰声、炸弹的爆炸声、都录制得颇为生动逼真。从配音上来讲，对各种族的刻画也丝丝入扣，TERRAN族的清脆铿锵、ZERG族的含糊混沌、PROTOSS族的雄浑粗犷，都很符合各个种族的特点和个性，看来暴雪在音效方面是下了一些苦功的。

与其它即时战略不同的，《星际争霸》融入了很多RPG成份。在每个种族的关卡里都有几关是置身于敌人的基地内部，率领一小队人马孤军奋战，完成开机关、歼敌、营救队友或盗取文件资料等任务，玩起来就象是在打《无悔的十字军战士》之类的动作RPG。另外，在每个种族中都塑造了一个或多个具有鲜明个性的主角形象，如：TERRAN族的RAYNOR先生，他态度严谨庄重，有正规的军人作风；ZERG族的KERRIGAN小姐时常发出格格爆笑，一派视艰难若坦途的无畏和乐观，让我们在战斗中可找回那刻难得的轻松；PROTOSS族的黑暗武士ZERATUL先生，是一个很COOL的大叔，他功夫高强，独自工作能力极高，并且当你点击他时，他会发出一种很不情愿且带一点火气的闷哼，你的心中是不是由此泛起了一丝惧意？所有这一切，都使《星际争霸》完全不同于其它战略游戏，它带来的是新的生存概念，新的战争体验，玩过之后你会明白，它绝不是《C&C》，更不是《魔兽争霸》，而是崭新的《星际争霸》，这也许就是所谓突破的真正意义吧！

当然玩《星际争霸》也有遗憾的感觉，就是它的创意和制作虽属一流，但在关卡的安排上尚嫌单薄——我们刚刚将一个种族的习性和战斗特点摸透、拚命地研究升级，刚刚拥有生产强大装备和新型建筑的能力，还来不及感受一下它们所带来的效率和战斗的快感，十关的任务就嘎然结束，换上另一陌生的种族，让你重新面对升级和研究，这就象是刚给小囡买了一支棒糖，他刚刚大声地谢过你，刚刚贪婪地舔尝了几口，你却又一把夺回去，这，是不是很残忍？我想，这个版本的《星际争霸》不过是暴雪用来吊胃口的鱼饵，在不久的将来准保会推出个黄金版、加强版什么的。不信？我这话也扔在这儿，走着瞧！

介绍篇

TERRAN族的陆上兵种分别有陆战兵（MARINE）、火焰兵（FIREBAT）和幻影战士（GHOST）。陆战兵是TERRAN族最基础的兵种，造价也很低廉，但他的装甲和武器经过升级后，其速度和杀伤力也是很大的。当你的铀238子弹和生物制剂升级后，他在战争中的作用更会大大增强；火焰兵则是比陆战兵高一级的兵种，在近距离作战时有很高的破坏力，尤其他在对付ZERG族的陆兵时效果极妙；幻影战士是TERRAN族的第三个兵种，他的最大本事就是隐形和锁定，隐形可用于埋伏，锁定用于限制机甲类敌人的行动（如PROTOSS族的机甲）。

当你操纵TERRAN族建造了工厂（FACTORY），在不断的研究和升级后，就会有生产以下装甲武装的能力：一是座山雕（VULTURES），它的移动速度极快，可以用来趟路和侦察火力，另外它的最大功能就是布雷；二是围攻坦克（SIGHE TANK），它的特点是既可以象普通坦克那样在敌人阵中左突右撞，又可以引发液动系统固定在原地，伸长炮管成为能够远程射击的加农炮；最后一种就是机械巨人（GOLIATHS），它的特点是同时发射两枚跟踪火箭，在防空和地面攻击上的能力都很强，而且造价也不是很高。

至于空中力量，TERRAN族的基础是星际机场（STARPORT），由此可制造幽灵战机（WRAITH）、星际巡洋舰（BATTLEERUISER）和科学船（SCIENCE VESSEL）。幽灵战机的飞行速度很快，是进行空中侦察的利器，而星际巡洋舰相比之下就过于笨重了，移动缓慢，





价格昂贵，并且在攻击力上也没有什么出众的地方，尽管它的造形很大，反正笔者在造过一架之后，就再也没有使用它。科学船的主要功用就是魔法攻击力，并且它的电磁冲击波可用来对付装甲类的敌人，具有不可低估的破坏力。

ZERG族是个纯生物部落，以孵化繁殖为生产途径。由于它的任何建筑都必须建在紫色的有机物组织（CREEP）上，所以这个种族在发展空间上和PROTOSS族一样要花费很多的资源。要进行兵种的生产，最基本的是要建孵卵池（SPAWNING POOL），然后由卵虫孵化为各个兵种。兵种有雄虫（DRONE）、蛉虫（ZERGLING）、蛇虫（HYDRALISK）、宿主（OVERLORD）和狂虫（ULTRALISK）。雄虫类似于工兵，进行采集、建筑等劳动，攻击力较弱；蛉虫是一种移动速度极为迅速的兵种，并且造价低廉，每只卵虫可孵化出两只，攻击力一般，适用于侦察；蛇虫的形状象是竖颈爬行的小蛇，行速稍快，对地面、空中攻击力都较强，攻击时可从口中射出一种绿色的粘液；宿主是类似于TERRAN族兵营的生物，象蘑菇云悬在空中，慢条斯理地飘来荡去，每造一个宿主，可增加八个单位的部队生产数，另外它还可用于搭载部队；狂虫的个头硕大，地面攻击力极强，只是造价比较贵。以上是基础兵种，而ZERG族的兵种可说是三大种族中最多，也是功能最多的了。在此之外还有污染者（DEFILER），可以对敌手施用瘟疫（PLAGUE）、暗蜂（DRAK SUARM）和消毁（COSUME），它们都有其独特怪异的功能。

就空中武力来讲，ZERG族有酷鞭（SCOURGE）、默龙（MUTALISK）和女王（QUEEN）。酷鞭能够用自身炸掉敌人；默龙的攻击能力很强，能够升级转化为保卫者（GUARDIAN），可加强其对地面的攻击能力；女王则有许多诡异的功能，如在敌人身上播种卵虫等等。

总体来说ZERG族是最变化多端的，不论是在兵种的衍变上还是在与敌相搏的战略上。你可以将陆军埋在泥土中伺机进攻，也可以在敌军中施放寄生虫以了解敌军的动态，还可以用幼虫来感染敌军，让他们变成自己一方的歼敌力量，如何创造最佳的杀敌方案，就由玩家自己来发挥构想吧！

玩过PROTOSS族的玩友，大概都会对它的强大装甲印象深刻，并且在游戏的初期就可以建很多的建筑。他们的部队基础是狂徒（Z E A L O T）和龙骑士（DRAGOON），狂徒是陆战部队，没有空中攻击能力，而龙骑士的魔法可用来攻击空中的对象，所以两者最好配合使用。圣堂武士（TEMPLAR）拥有很多的魔法能力，能施展风暴（STORM）、幻象（HALLUCINATION）和统治力量（AROHON WARP）。就攻击力来讲，最大的可能就是统治者（ARCHON）了，它可以对付空陆任何部队，而且还可以远距离进攻。

在三个种族中，PROTOSS族的空军优势是显而易见的，有观察者（OBSERVER）可用来刺探军情；侦察机（SCOUT）有很强的武器装备，对空陆部队的杀伤力都很强。飞梭（SHUTTLE）则是运输船，空中的防御力很弱；携载者（CARRIER）也是一种运输船，没有空中作战能力，但在生产拦截者后，作战能力骤然增强；决裁者（ARBITER）是一种多能力的空中武力，它可以隐藏己方的战斗部队，并能使敌军的高级兵种暂时陷入瘫痪状态，使己方杀敌如同摧枯拉朽般所向披靡。

总的来说，PROTOSS的优势在于装甲力量，但他们的生命值都不高，所以在战争中不断地进行装甲的研究和升级显得尤为重要。如果你不将这种优势发扬下去的话，在其它种族发展之后，PROTOSS也就没有优势可言了。



攻略篇

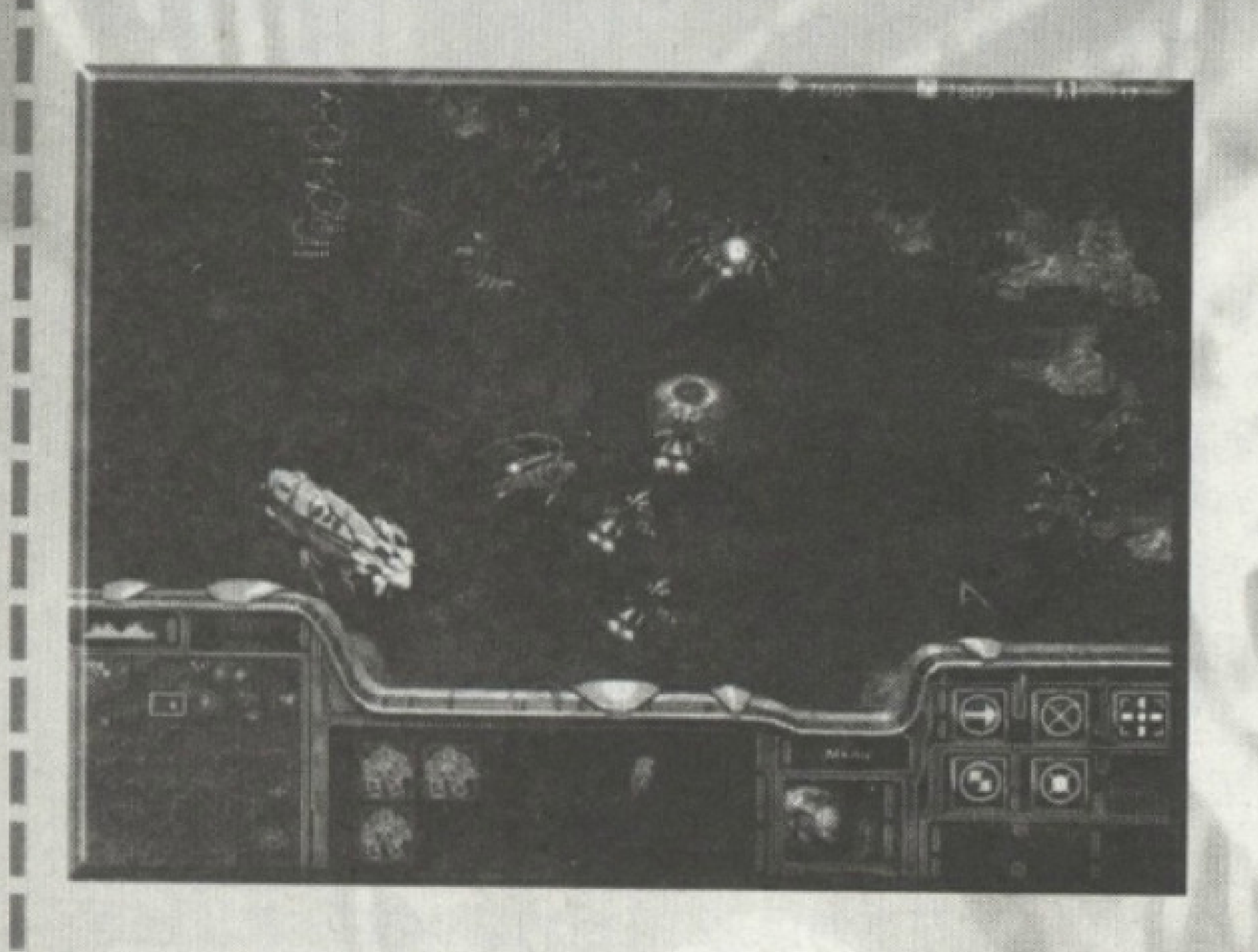
TERRAN族（EPISODE I）

第一关：荒地兵垒
WASTELANDS

这一关开始时在地图的左上方有工程机器人（SCV）和陆战兵（MARINE）各五名，而我方的基地位于正下方，将他们圈定集体往我军营地移动就是了。当他们过桥后，在一狭谷中（地图正中）遇到了JIM RAYNOR先生，对话后把他带上。当歼灭一小股敌军部队后，队伍安全地到达了我方基地，开始了基础设施的建设和生产。

开始时我方的水晶（MINERAL）只有可怜的四十单

REACTOR)，然后疯狂地制造大量幽灵战机和两架运输机。派遣十余架战机以最短的航线掠至ZERG基地上空，将那些讨厌的孢子站（SPORE COLONY）逐一歼灭，打开空中安全通道。然后将RAYNOR搭入运输机，再派两架运输机飞抵NORAD II即可过关。如果没有清除空中



航线，可派战机护送运输机过去，但战机不能过快或过慢，要一起行动才行。

第七关：致胜王牌
THE TRUMP CARD

在本关的开始，男女主角所在的地方会遭受敌人炮火袭击。保身为上，派他们两个快速过桥，进入南边的基地，同时将星际机场和科学院（SCIENCE FACILITY）升起并移到南方的主营，再派工程机器人修理使用。在采矿和集气等基础工作安排就序后，你首先造出几架战机往东北方向的敌人基地进行火力侦察，发现敌军的空中火力迅猛异常，几架战机不到二秒种就机毁人亡了，呜呼。于是你将工厂升级后，造出几辆坦克和工程机器人搭入运输机，在几架战斗机的保护下，运输机由北边中间的那个路口往北过桥进入一处山坳之中，嘿嘿，这里地势险要易攻易守，好吧，将坦克在路口换成远程射击模式，由工程机器人快速修建星际机场、军营和工厂，在四周的几处山坡



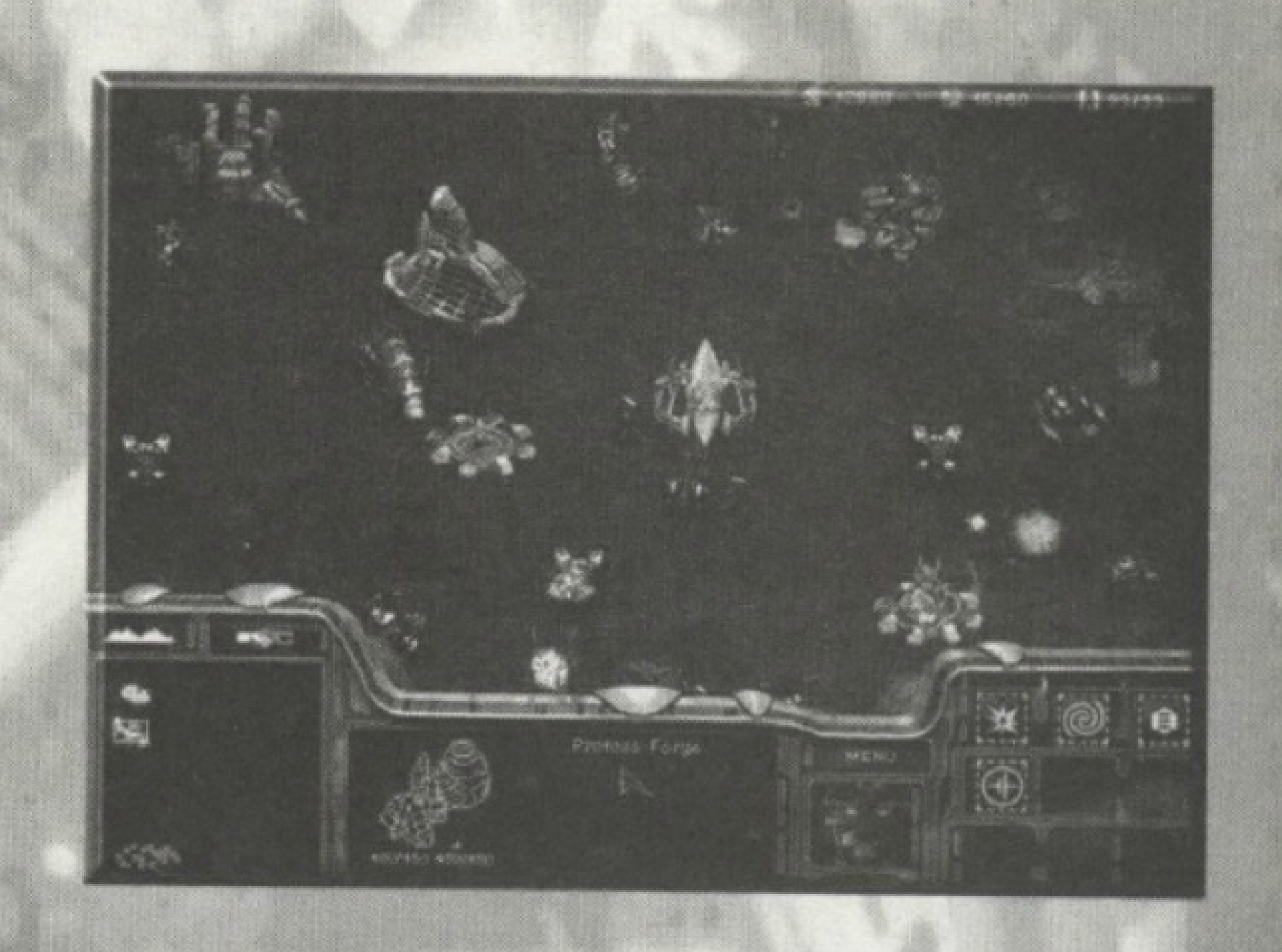
上修建防空导弹发射架，这样就不怕敌人的空袭和陆军滋扰了。接下来要看你的资源而定，多生产坦克虽是贵了点，但它的远程攻击力是很强的，另外配合少量的飞机和士兵，就可以向敌人北侧的基地（南方完全不用去管它）发动进攻了。

进攻时一定要让各兵种互相配合，对付近程的敌机坦克无能为力，而陆战兵和幽灵战机就可以派上用场，坦克则以摧毁敌军的坦克装甲和建筑物见长。在将北部营地夷为平地后，再派工程机器人到大本营西北部（本关开始的地方）将那枚射极电晶体（PSI EMITTER）运回，将它搭入运输机空运到敌军营中的传送点即可过关了。

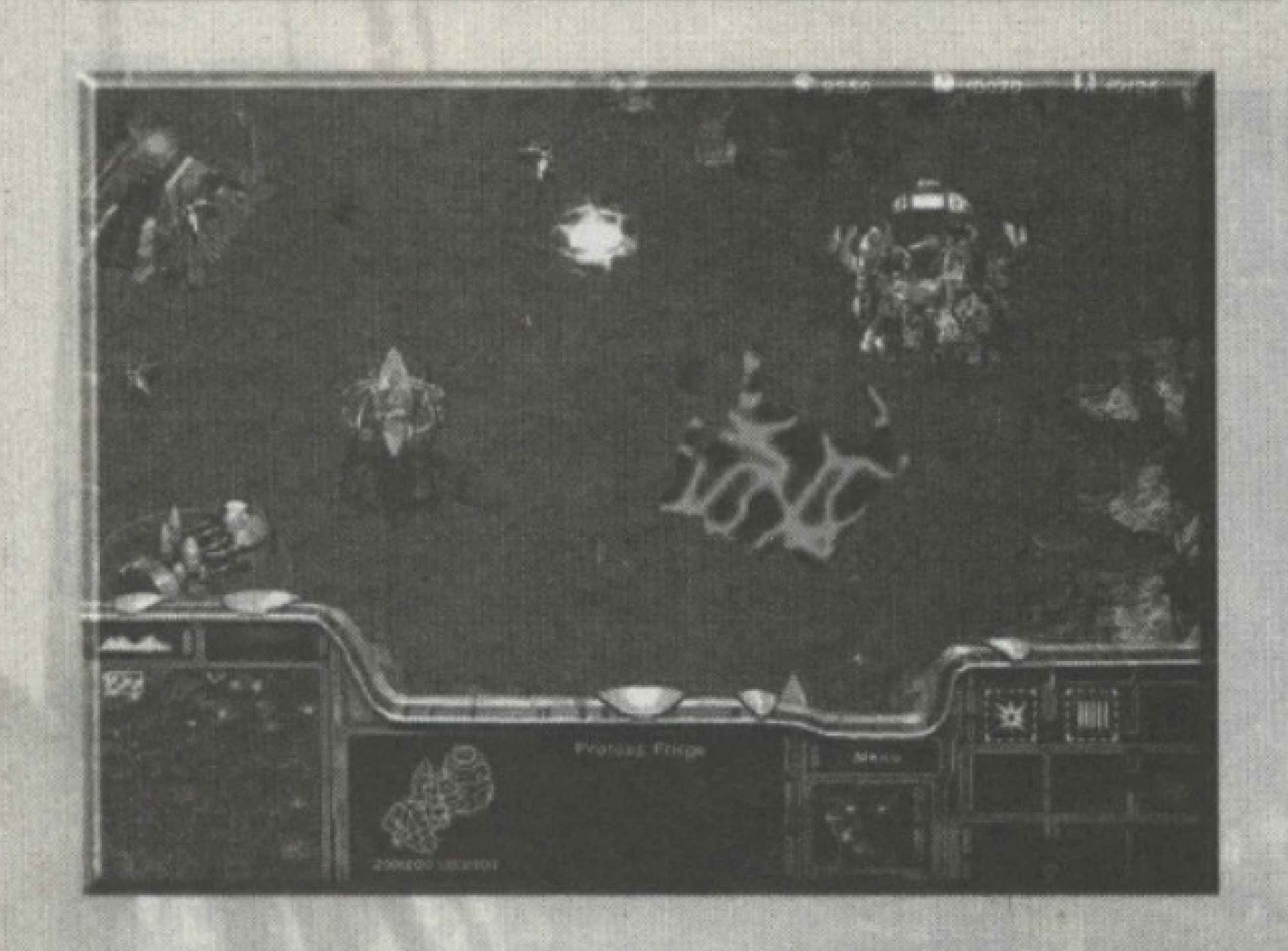
第八关：勇捣敌营
THE BIG PUSH

如果你是战争狂，这一关定会让你大呼过瘾。在战斗的开始，你定睛一望，嘿，基础设施还真不少呢，有指挥中心、科学院、星际机场、工厂、兵营，还有公爵（DUKE）驾驶的一架星际巡洋舰，可它们都是浮于空中的。于是你将它们一一圈定后，移到前方的一处山坳中，那里的水晶和气体资源都非常丰富。将那些陆战兵、火焰兵和工程机器人也用运输船运到这里吧。

吩咐指挥中心先生产几名工程机器人，在南边的空地建几座补给站，再在前方的斜坡上修几个碉堡，并派三架



幽灵战机在此上空巡逻（按巡逻按钮）。接下来建精炼厂和开采水晶，稍后在将科学院升级后，由它进行七项技术研究，只有科技发展了，才有制敌之技、歼敌之力，那些资源才不会白花！那边厢补给站建得差不多了，指挥中心也该翻新了，指示工厂多造几辆座山雕。军营可尽管生产陆战兵、火焰兵和幻影战士（造火焰兵和幻影战士的前提是要先修工程所和研究院进行研究），而幽灵战机在这时就不要生产了，因为前方的敌营空中防御力量是很强的。在造出一些坦克后，将之移到山坡上，利用远程攻击模式炮轰敌人军营，再派座山雕和机械巨人上前冲击敌人的营地，少量幽灵战机在空中作配合。将地图中下的营地占领



后、可继续往左上攻击抢夺两个水晶矿。当你的部队这时发展到八九十个单位后，就可以考虑向敌人的总营地发动进攻了。

敌人的主营在地图右上角，兵力非常强大，火力也很迅猛。先用坦克抢到斜坡上，利用远程进攻模式攻击敌人的建筑，接下来派机械巨人和火焰兵打扫攻上来的零散敌人，战机作空中配合。捣毁敌军主营后，可派战机四处侦察，消灭残余的敌军战斗力量。

第九关：新盖茨堡战役

NEW GETTYSBURG

这一关的任务是摧毁PROTOSS的军事力量，但有个奇怪的规定，就是不能毁坏ZERG族的任何建筑，而ZERG族的营地就在我军的左近，随时会发动进攻，在小股的ZERG兵勇不断滋扰下，我军的士兵会自动追至ZERG的营地中，那可就危险了，士兵们死了倒不足惜，万一不小心毁掉了任何一座建筑，任务即告失败。所以长远之计还是在战争初期搞好防御设施，在营地的几个路口修建大量的碉堡，并派少量的士兵把守，一旦ZERG族发动进攻，只需歼灭或击退就行了，切勿深入ZERG的腹地。

这一关主要发展空中力量，在修造了工程所和研究院后进行必要的科技攻关。接下来建星际机场，造出几架飞机后到地图左下区域进行侦察，可发现两个水晶矿和一座火山。派工程机器人到那里建指挥中心和精炼厂开采资源，点击工厂生产大量的机械巨人（GOLIETH），将其和几名工程机器人搭入运输机。建一座科技中心（SCIENCE FACILITY）并将它升级。研究完成后星际机场可生产星际巡洋舰（BATTLE CRUISER），造四架就够了。然后让它护送运输机往右上的PROTOSS基地着陆，歼灭守卫者扎下的根基后，将工厂和星际机场也搬过来。接下来是防御与生产的考验，在新的基地周围一定要建防空导弹发射架（MISSILE TURRET）。经过一段生产经营后，该到发起总攻的时刻了，一定要用坦克远程轰击，而敌人的残兵余勇由火焰兵和幻影战士来消灭，敌人的空中部队则交给机械巨人来打效果会比较好。在一步步蚕食掉敌人的这个基地后，再派战机在周围进行侦察，发现地图右下角还有一个PROTOSS营地，好！用运输机将全部的人马搬到地图的中央位置，或从原基地直接派兵，然后用坦克大炮一点一点地轰掉敌人设施就成了，这里驻守的敌军并不是很多。

第十关：重锤一击

THE HAMMER FALLS

这一关的任务是毁掉敌人营中的离子加农炮。战役开始，工程机器人可以修建的东西极少。先建一座工程所来搞点研究，然后就可以修防空导弹系统了，接着进行更多的资源采集和基础设施建设，慢慢地就可以盖造研究所和碉堡了。这时你会发现我军的营地空间明显不足，于是你抢上斜坡，消灭了两翼的少量敌军，在那里的空地建造工



厂并将之升级，造五六辆坦克和少量的飞机、运输机。将工程机器人及约二十个单位的兵力载入运输机，将他们空运到地图中部（有连续三座水晶矿的位置），下载后迅速在那里建设指挥中心和精炼厂，并在西北方向建设少量的空中防御设施。接下来将原营地的工厂和兵营等也搬到这里，而原先的指挥中心不动，只留守少量兵力在那里开采资源。注意本关中任何时候都不要进入地图正左侧的敌人营地，那里屯积了大量的敌兵，装备亦极其精良，所以还是不要惹他们为妙。在地图中部将一切安排妥当后，大力发展空中火力，稍顷派战机往地图正上方移动，干掉两个敌军导弹发射架后，占领了敌营的一角。这时派运输机往此处搬运兵力，配合空中部队向敌人的营地发动总攻。只要一个一个地干掉发射架，最后再歼灭那个圆球状的离子炮就不成问题了。

（待续）





更正

由于我们工作失误，以及杂志准备改版等原因，造成本刊五月号中《沙拉那之剑》攻略缺少第十五章，在此特向广大读者及攻略作者侯毅先生致歉。从本期杂志改版后，我们将尽全力做好文校工作，避免此类错误发生。下面补登《沙拉那之剑》攻略第十五章的内容：

第十五章　伊人远逝

稍事休整后，我们朝着龙牙山进发，在越过平原和几道河流后，终于到达了龙牙山脉，顺着一条由侏儒族修造的艰难小路爬上山。布朗多显然不喜欢爬山，一直喃喃自语地抱怨，最后我们到达一道悬崖前，只有一条绳桥通往对岸。这也许是通过狭谷唯一的路，可是桥的绳子实在太细小了。这时艾勒能出现在我们面前，说侏儒族大军就要赶到了，必须赶快上对岸。

艾勒能抓紧绳索走上绳桥，以最快的速度到了另一边。这时戴威欧心有怯意，抱怨自己年长手脚不灵光，于是我把绳索交给了他，自己则快速过了狭谷。该戴威欧的了，我们众人纷纷鼓励着他，于是他将绳索绑在自已的腰上，另一端交给铁思克，迈着战栗的步伐踏上横桥。绳索晃抖得厉害，戴威欧露出恐惧的表情。就在这时，艾勒能出人意料地掏出一把小刀割断了中间的一根绳索，在众人骇呼声中，戴威欧直直地跌落山谷，铁思克见状紧紧抓住手中绳索，戴威欧当即悬在了半空中。这一切的变化太过突然，谁也没有想到艾勒能竟会是敌人！

“该你死了，杰克！”艾勒能的眼光狠狠地望向我，他的手中有蓝光在凝聚，蓄势待发。从他眼光的杀机中我意识到此人并不是真的艾勒能，而是屡次遭遇的变形人！就在这时，雪拉在对岸呼喊着我的名字，一支长箭准准地射人变形人的后背，变形人怪吼声中倏然转身，一道蓝光自掌心发出，激射在雪拉身上，雪拉惨叫一声，口喷鲜血，扑在地上。我心中悲愤交集，疾速地朝变形人冲过去，这时自谷底射来一道绿光击中变形人，变形人当即坠人山崖。那是戴威欧使用精灵石的结果，他每使用一次精灵石，就损耗了一部分的生命力。在如此危机的关头，他救下了我，也救了我们大家。

望着对岸脸色苍白的雪拉，我毫不犹豫地从这座半毁的绳桥爬了回去。雪拉见到我的第一句话就是：“杰克，你还好吗？”我心中涌动起一股酸楚，将雪拉紧紧地抱在怀里。“已经晚上了吗？我什么也看不到。”雪拉轻轻地说。我感觉她的身体逐渐变冷，我祈祷着，不愿如此美丽的生命就此消逝，在多少天的历险中她已深深地镞人我的生命和血脉，那种灵犀相通，相互关爱的感情已牢牢抓住我的灵魂，我绝不能够失去她！我安慰她道：“雪拉，别担心，会没事的！”雪拉的鼻息渐弱，似乎没有了感觉。这时戴威欧已爬上了山崖，问我是否再次使用精灵石来救治她。

我心中矛盾痛苦至极，我知道精灵石固然能使雪拉起死回生，可戴威欧会因失去最后一颗精灵石而死去，难道为了雪拉，我要失去戴威欧这样一位挚友？我沉默无言，只是将雪拉紧紧抱住。“杰克，我要死了吗？我不要布罗那抓住我……”雪拉在说话的时候，我感觉到她的体温已抽丝而去，只有一息尚存。是啊，我和雪拉死后的灵魂都将由布罗那统辖。这时我想到了黑皮书上的“往生祭坛”仪式，于是拭干了眼中的热泪，毅然抓起身边的长剑深深地刺人雪拉的身体，她美丽的生命便在我颤抖的手中得到了了结。我打开黑皮书，准备念出咒语，但满眼涌出的泪水使书上的字迹变得模糊不清，我伸手擦掉了眼泪，开始念出咒语：“死神已近汝，期期听我言……”当我念出最后一句咒语时，雪拉突然抖动了一下，便再也不动了，她的灵魂已平静超脱。雪拉结束了最后的喘息，在我怀中死去，而当侏儒大军由四面八方围拢时，我依然拥着她微温的尸体。突然有只破碎且沾满血液的手，自身后的悬崖边伸起，接着，更多的手跟着冒了出来。戴威欧忙提醒我小心应付，我却满心悲伤无心应战。敌众我寡，我们很快就陷入侏儒族大军的团团包围中。突然间，我感到头上一阵强烈的剧痛，眼前只剩一片漆黑……



Baldur's Gate

制作RPG的神话——专访Interplay和BioWare的游戏制作人

■编译／天骄创作室

继《原子辐射》(Fallout)获得热烈的市场反响之后，Interplay公司正积极着手准备推出另外一款名为《失落的国度——芭尔杜之门》(Forgotten Realms: Baldur's Gate)的RPG大作。这款由BioWare公司制作的游戏尚未推出即被业界极为看好，由此看来它的成功似乎是早已注定了的。幸运的是两位分别来自Interplay公司和BioWare公司的主创人员Chris Parker和Ray Muzyka接受了我们的专访。

记者：Chris，首先感谢你抽出宝贵时间来接受我的采访。这段时间以来，外界对于《失落的国度——芭尔杜之门》(下文简称《芭尔杜之门》)的各种传闻不断，我相信广大的读者和玩家们都很急于想从你这里获知一些身为游戏制作人的想法和第一手资料。现在，可否为我们大体地介绍一下游戏的情况。

Chris Parker（以下简称CP）：好的，我尽量简短扼要一些。《芭尔杜之门》沿袭了著名纸上游戏《龙与地下城》(D&D)的传统，大量地使用TSR公司多年努力的成果，忠实地刻画出失落国度的景象。

游戏制作工作真正开始启动是在大约两年多前。那时，BioWare公司有制作这个游戏的打算，而我们公司也有意向与他们合作，但是问题在于我们都没有得到将《龙与地下城》制成RPG的正式授权。而我们都认为我们拥有足以创作出一流游戏的制作班底，并且完全了解应当如何去做。所以，我们向TSR公司提出了建议并最终获得了制作权利。

我们在工作之初，就定下要作出最棒的RPG游戏这一目标。因此，制作过程中十分注重吸取以往成功佳作的优点，例如SSI的《金盒》(Gold Box)系列、Origin的《创世纪》(Ultima)系列等都是我们借鉴的重点。与此同时，我们使用的技术也是处于当今时代最前端的，足以制作出一个更为广阔、深邃的视觉效果。这款游戏包含有根据玩家在游戏开头所选角色而设定的七个篇章。游戏各个角色的种族和种类是在充分考虑玩家的偏好与特征的基础之上建立起来的。值得一提的是，不同的游戏角色会导致接受不同其他同伴的加入。你可以在游戏中接受六个或六个以下的同伴。这些同伴各有各截然不同的性情和目标。他们可能会因为某些意见不同而动起手来，厌烦了团队生活而独自离开，或者在战斗中突然丧失士气选择逃跑。

游戏采用的是一个等大的视野(比《原子辐射》略小)，但不是以砖瓦为背景的。更正确地说，所有的图景都是全新构画的。我们将每个区域都制作得全然不同，不使用任何的所谓标准规划房屋的大小和布置。这样一来，房屋看起来不会象是一块一块的切割成四方形的小甜饼干。如果你站在城市的一头远眺，你就会发觉你所看到的景象与你在城市的那一头所看到的完全是两个模样。这是因为城市里的每个建筑都有独具特色的外形，至于建筑的细节方面我只能用令人惊异来形容。

游戏实际可操作的区域是十分广阔的。640×480的解析度中有512×384是可改变的活动区域(即只有很少一部分是简单的一次做好的)。单就一个户外场景就要占用相当于8乘8个640×480的屏幕空间，而整个游戏之中大约有五十多个这样的户外场景。加上各个建筑的内部场景、可探险的地窖、复层结构的古老城堡，最终计算可得出一个极为"可怕"的数字，将近10，000个512×384的活动游戏屏幕空间！颜色方面，我们根据玩家显卡配置不同而分别制作了24bit与16bit两种色数。这的确是达到了令人惊异的效果，和难以置信的美丽。用制作者Ray Muzyka的话来说，我们要呈现在玩家面前的是如同置身于一百英尺高空俯瞰现实世界时所看到的画面一般无二的画面感觉。

记者：好一个简单扼要的说明。你真是《芭尔杜之门》称职的推广人。

CP：我记得这个计划最初是由Interplay的另外一个制作人负责的。我真正开始负责这个项目是从1997年的2月开始的，那时制作工作已经进行了差不多有八个月之久。所有的图形原型都已完成，故事的构思工作也已接近尾声。最初，我只是问了差不多"一百万个"有关游戏原景制作的问题。当时我对于这个游戏其实是毫无偏见，但出于仔细推敲的缘故，大多数情况下我是扮演反对者的角色，反对游戏的故事大纲，游戏的图景等等我认为有问题的部分。



Ray Muzyka（简称RM）：是呀，Chris的确可以说是制作组里的"荆刺"，正是这株"荆棘"为制作组提出了许多中肯的意见，他的这些意见是我们制作组的一笔巨大财富，没有他的这些努力我们的游戏绝不会达到现在的水平。

CP：我现在的主要工作是编辑和核准BioWare公司的制作。同时，我也负责游戏声音的制作和市场事宜以及主要的TEST工作。举例来说，一月期间，我花了好几天的时间在游戏外音的录制上。我们先得对三十多个人进行试听，然后花六天的时间录制38位歌者的声音和其他200多种古怪的声音。但是实质性的制作工作还是在BioWare公司完成的，不幸的是我的角色不外乎是一个监工，而无法真正地加入到制作工作中去。

RM：我们BioWare公司将近有30个人负责游戏的编辑工作。我们相信自己是业界最有能力的，而且有吃苦耐劳精神。而最主要的是我们中的每一个人都对我们所编辑的游戏充满热情，我们的目标是制作出值得期待的RPG游戏。

记者：Chris，在此之前你还制作过哪些游戏？

CP：我在大学求学期间便开始在Interplay公司做一些兼职。分别担任《天旋地转》(Descent)、《失落的维京战士》(The Lost Vikings)以及《虚拟撞球》(Virtual Pool)等一系列游戏的测试人。我毕业之后，当即就把文凭扔在一边，成为了一个项目助理。最后，我终于开始参与制作一连串的游戏：《虚拟撞球WIN95版》(Virtual Pool Win95)、《VR足球》(VR Soccer)、(VR高尔夫)(VR Golf)等。我发觉自己实在是非常喜爱制作RPG游戏，不幸的是Interplay公司的制作重点并不在RPG游戏上，正在制作的也只有《原子辐射》，而那个制作组也早已满员了。终于，在1997年初我们公司计划上马多个RPG游戏，我看过《芭尔杜之门》的第一个DEMO之后，直冲RPG分部，挤入RPG游戏制作者之路。在这条道路上，我担任过《斗龙骰》(Dragon Dice)的制作助理，也在《红色沥青》(Red Asphalt)制作的最后六个月里从事开发工作。

记者：Ray，可否与我们谈一谈BioWare公司和它的历史？

RM：BioWare公司是在1995年的年初由三个内科医生组建的，一个是我，另外两个是我的合伙人Greg Zeschuk和Aug Yip。我们都是电脑游戏的狂热爱好者，并且也都是在年青时就进行过大量自学的程序员。我们制作过TV游戏和以及电影、电视中的3D动画，可以说接触过绝大多数的多媒体娱乐制作工作。1994年底，我们结识了一位程序员，他当时正着手制作一个很特别的引擎DEMO。我们对他的技术和游戏都很赞赏，因此决定雇佣他并成立一个工作组，争取在1996年的10月完成游戏的所有工作，这个游戏就是现在的《碎裂战士》(Shattered Steel)。游戏制作完成以后，我们找了许多发行商，Inerplay公司的态度最诚恳，所以最终决定还是与Interplay公司合作并在1996年签下合作协议书。那时候，我们刚刚在真正意义上成立联合组建的公司，《芭尔杜之门》的DEMO制作工作也才起步。至于现在，我们同时还在为Interplay公司制作两款游戏，一个是3D游戏，另一个是On-line游戏。关于这两款游戏虽然现在我们不能泄露任何内幕，但不久以后，Interplay公司将与我们联合开一个新闻发布会，我想届时是一定能畅所欲言。

记者：我明白你们不能泄露太多的内幕，但是可否透露一点《芭尔杜之门》的背景故事？

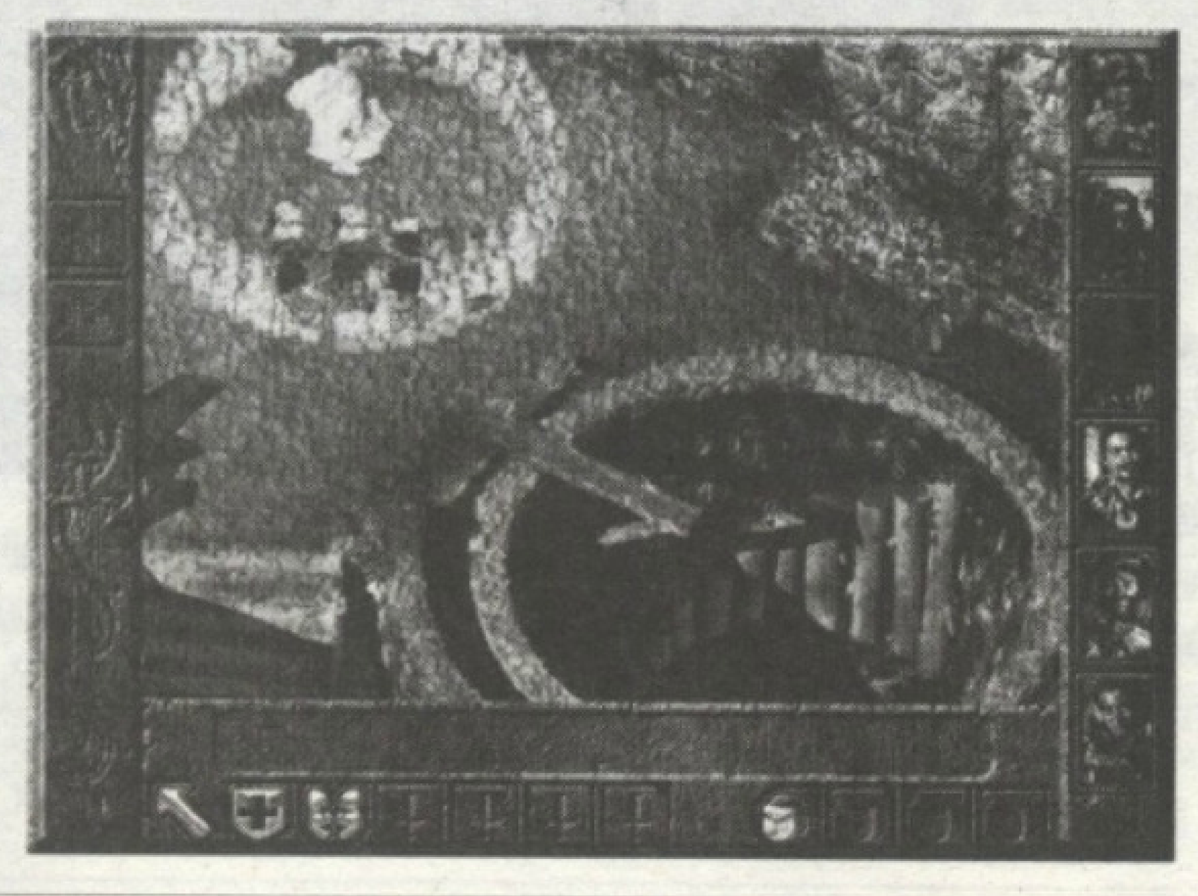
CP：关于这一点，你可以去查一下《芭尔杜之门》的主页。不过我可以给你提示。故事的主角是一个以卖火柴为生的孤儿。在一次外出卖货的路上你与你的养父失散了(当然，实际的情况是你的养夫把你抛弃了)，由此，你开始了流浪冒险生活，故事就此展开。野外的独自生活，使你有幸结识了许多朋友，但是也被卷入一场可怕的灾难。一场场激烈的战斗、武器弹药的短缺，以及拦路的强盗。这款游戏的主要任务在于加强团队内部的团结。队员们不得不在风暴中露营，有的人面临困难时会临时逃遁，更有甚者，队员之间的打斗也时有发生。你必须花大量的时间做通各队员的"思想工作"，因为这是关系游戏成败的关键。同时，游戏的另外一项主要任务是弄清自己的身世渊源。

记者：许多成功的RPG游戏都以不争的实力证明了自身的价值。《原子辐射》和《暗黑破坏神》(Diablo)都已成为各自类型中的代表之作。那么，《芭尔杜之门》又将有何作为？

CP：我认为《芭尔杜之门》是一个极有实力的RPG游戏。相信你已经注意到我前面的回答，故事情节自始至终都是游戏的支柱脊梁。虽然游戏也设置了数量大内容丰富的战斗情景，但是游戏的发展并非以此为主线，游戏的重点不在于战胜几个对手打赢几场战役，真正把游戏进程推向前进的是路途中获得的有效信息。《芭尔杜之门》靠的是一副具有过人领导能力和探索能力的头脑，而不仅仅是发达的四肢。要赢得《芭尔杜之门》靠的是敏锐的洞察力和发掘力。我可以大言不惭地说一句，《芭尔杜之门》是有史以来最具RPG特色的游戏。

RM：确切地讲，我们的目标是制作一个真正的RPG游戏，一个有丰富故事内涵可供探索的游戏，一个能满足要求讲述不凡故事的玩家的游戏。

记者：众所周知，以前的《龙与地下城》系列向来都是由SSI公司制作成系列CRPG (Computer RPG的简写，用来区别于Table RPG)游戏的。虽然现在的图形和声像技术与那时相比显然是相去十万八千里了。但是许多玩家的心底里认可的极品《龙与地下城》游戏仍然是老的那个系列。那末，你们如何看待这个问题，与老《龙与地下城》系列游戏相比你们又有些什么突破呢？

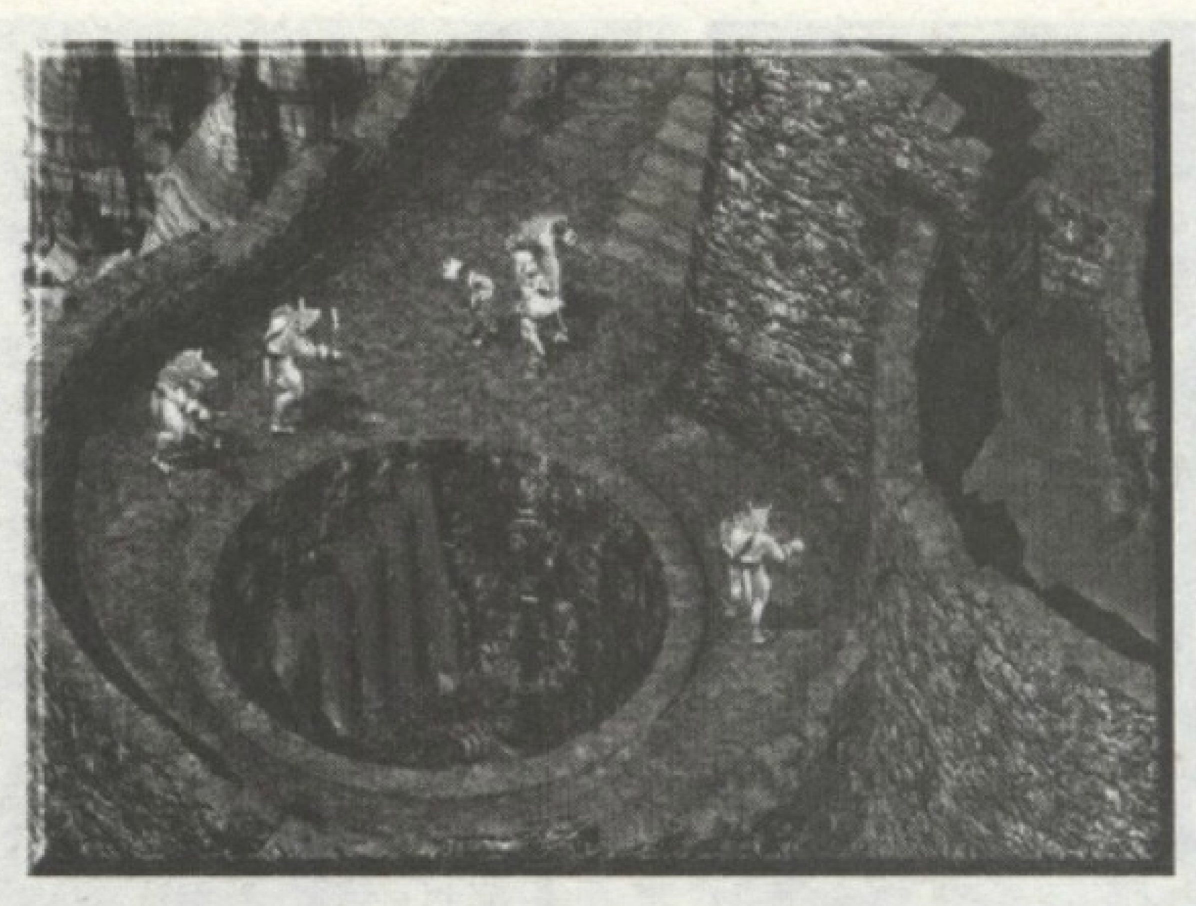


CP：这是个很难回答的问题。我认为这些游戏既是旧CRPG游戏历史的终结，同时又是新CRPG游戏的开端。巫术、骑士，现在越来越受到人们的青睐。我们的目标是吸取以往所有成功的经验，取其长补其短，把人们感兴趣的组合起来，并把新技术结合进去。《芭尔杜之门》

绝对有实力成为CRPG游戏史上最棒的作品。

记者：从图形、复杂性和整体设计来看，请问《芭尔杜之门》的引擎的表现如何？

RM：《芭尔杜之门》的引擎是我们使用过的最棒的一个。其表现力在今时今日可谓是独一无二的。在640×480、24位真彩的高解析之下（这需要4兆显存的显卡，如果你的显卡只有2兆显存，那你只能在16位真彩环境下进行游戏），游戏中你所探索的区域（可以平滑地卷动）将比《暗黑破坏神》中的关卡大三至四倍。当然，我们认为从玩家的角度出发，游戏强烈的故事性更能让人体味到其中的乐趣。由这一点出发，我们花费了大约两年半的时间一遍又一遍地修改界面。与此同时，经过不断改进的游戏故事也将近完稿于200,000字左右。我们的设计工作进行的十分认真仔细，游戏世界的每一个角色都极具个性、千差万别的，可供探索的地域也以百位计算。游戏的连线操作方面（将被包括在正式版之中），我个人也认为极具特色。《芭尔杜之门》使往日重现，让你重温TSR的往日情怀。



记者：哦，我只是在电脑上玩过RPG游戏，用纸和笔来玩的桌面RPG(Table RPG)游戏不知是怎样的一副光景。不过，我相信许多读者一定有过那样的经历。

CP：不必为此惋惜，毕竟CRPG的表现力是远远超过以往的TRPG，譬如《芭尔杜之门》的游戏世界中是有日昼循环轮转的，我们在此采用的亦是即时效果。早晨旭日东升，我们加入一些金黄色彩；中午，日光普照，采用正常色彩；傍晚，斜阳夕照，给一点晕红、淡紫色的光环；深夜是寂静一片的蓝色夜晚。同时我们在诸如下雨，闪电，打雷的效果上也下了大工夫。总之，呈现在玩家面前的是一个完全的虚拟现实的世界。

记者：除此之外，还有什么令你感到特别满意的吗？

RM：游戏有许多值得称道之处。那些人工智能AI程序是如此的优秀，在你无法直接控制部署部下时它的作用是不可缺省的。更让人叫绝的是，电脑AI可以根据你的需要随时更改或添加细节。此外，武器和战斗力的设置也是不可不提的。我们为玩家提供自由装配武器和战斗力的可能。举例来说，在你的剑囊里有三种剑可供使用（魔力+1、常规、毒剑），你可以为你的弓装上任何一把剑。你也可以根据战斗需要在这三者之间频繁地更替使用。同样的，匕首和矛的使用也是根据你的需要自由调换的。此外游戏使用的动画数量也是相当可观的，我们差不多制作了一百多种动画模型，其中包括怪兽，游戏角色形象，各色动物周围环境事物动画等等。

记者：近年来业界游戏的连线成分份额越来越加重，据我所知，《芭尔杜之门》也设置了连线游戏这一项，请问你们的工作组在连线方面有何建树？

CP：《芭尔杜之门》的连线操作与单人游戏事实上区别不是很大。玩起来也比较简单。当然，在连线游戏中你会在行进的道路上出奇不意地遇到其他玩伴。不过要找到其他人虽然比以往简单一些但还是有一定难度的。问题的关键在于，整个游戏的完成时间可达80个小时。一气呵成打完游戏的可能性不是很大。所以，如果有人（可能是Bob）中途无法参加，那可怎么办呢？针对这个问题，我们必须有人在Bob不在的时候代他执行领导整个团体的职权，而他所充当的角色则暂时从领导的位置上退下来。万一在这一过程中Bob的角色不幸死亡了，游戏只能再回到原来阶段。听起来似乎十分的无情，但是我们必须直面这个无情的事实。每一个团体必有一位指挥官是亘古不变的真理。作为一个协作战斗的团体，长官是不可缺少的。长官必须为团队的一切行动负责。尽管实际上队员很有可能在某处自由地脱离团体，但是你在游戏中的行动必须以团队的形式出现。同时我们也设置了中途加入游戏的界面、中途退出游戏的界面，以及其他种种可能，这类界面和目前大多数连线游戏的设置没有区别。

记者：大多数RPG游戏迷都希望RPG中能有形形色色的角色和人物。请问《芭尔杜之门》这方面的工作怎样？

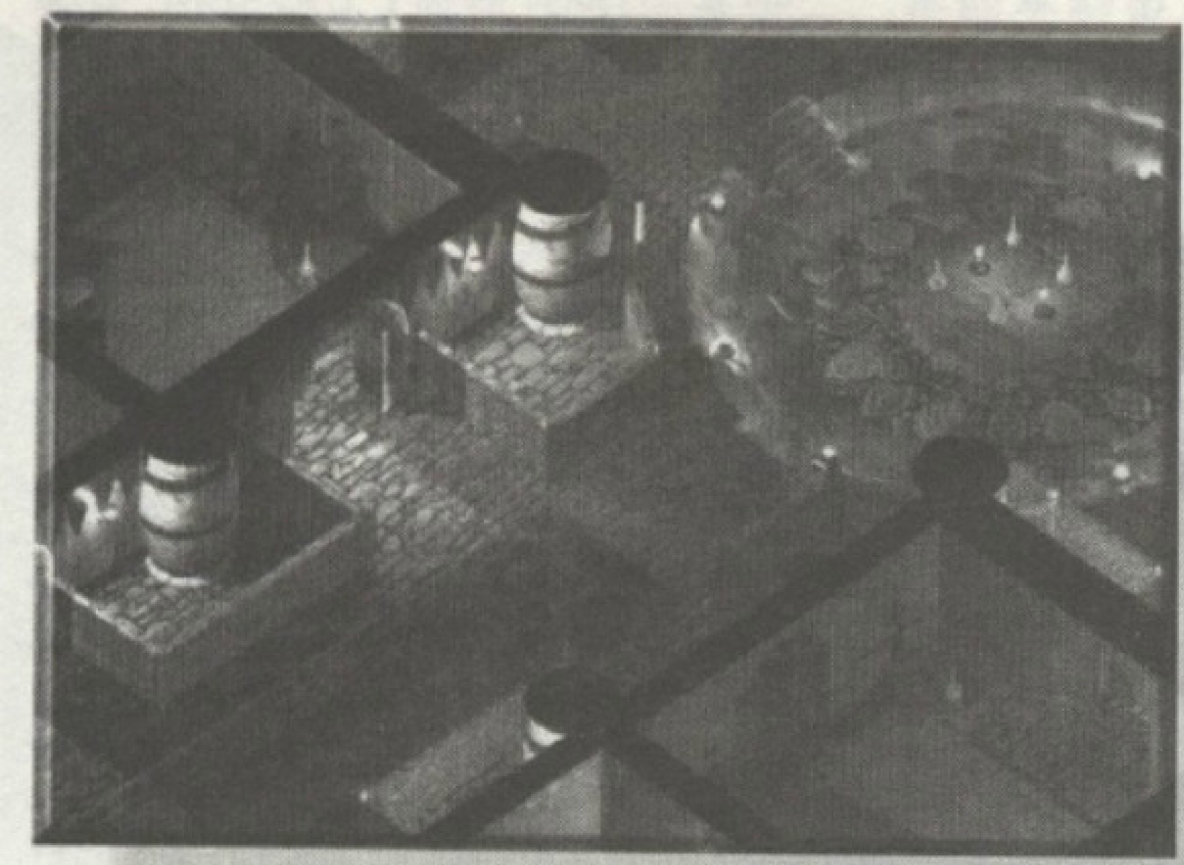
CP：《芭尔杜之门》只为主要角色设置特别的个性和行动程序。其他所用的角色个性都是固定的。我们的设想是让玩家有自己的角色个性，而为所有的游戏角色都设置行动个性对我们设计者来讲工作量太大，不太现实。事实上这款游戏的角色设置还是十分出色的。我们为玩家提供26种选择，包括人类、侏儒、地精等等。

记者：制作各色角色只是一方面，关键是《芭尔杜之门》的引擎究竟能让玩家选择的角色有多大的自由度？

CP：我们能向玩家赋予的自由度还是有限的。要获得与自己动手用纸笔驾御游戏进程相同的自由度是不可能的。不过我相信，每个人对这一点都很清楚，我在此也不必再多作解释了。当然，我想我们在这方面一定比以往的游戏做得好。我们会根据你的种种表现测试你的领导能力和品格。可供玩家选择的游戏路径也是多种多样的。在同一个章节里不同的玩家可能会有迥然相异的遭遇。玩家John可能会花好几天的时间探索第三章里所有的地域，玩家Bob可能一帆风顺只用一个晚上的时间就闯过第三章。这样一来，他们在第四章的能力就是完全不同的。尽管他们的目标相同，但玩家John能拥有更先进的武器、更高强的魔力和更响的声名。

记者：《芭尔杜之门》除了很大程度上激发RPG玩家的热切渴望之外，同时还引起了有关游戏故事长度限定以及角色升级限定的争论。请解释一下这些争论的因果过程。

CP：在《芭尔杜之门》创作之初，BioWare认为他们要制作的是极具流行性，保留CRPG游戏80年代雄风的游戏。出于这一构想，他们撰写了有三个游戏长度的故事，而这个故事也可以在第一或第二个游戏结束而不产生突然的感觉。这就类似于《星球大战》(Stars Wars)，Lucas不知何时又可以开始制作另外一个续集，当然，不做续集也无伤大雅，因为《星球大战》的每一集都



有明确的结局，他们是具有各自独立性的三部曲。另一个问题是游戏的人物角色升级设置。续集的设置可以使游戏人物的故事得以延续，为玩家提供挑战。我们认为每集游戏设5个段数级别比较合适。但，由于《巴尔杜之门》是第一集，所以设置了6到7个段数级别。

记者：有一些游戏评论者声称由于人物段数限定方面的问题他们决定不打算购买你们的游戏，对此你是怎么看的？

CP：对这些人的做法我十分不解。如果Blizzard把《暗黑破坏神》的升级限定设置为40而非50，这将会成为一件大事吗？当然不可能。问题在于，这些人曲解了我们有关升级限定设置的意图。他们认为，我们的游戏只是个半成品，或者，更糟的想法是游戏的难度会象《最终幻想VII》(Final Fantasy VII)或《暗黑破坏神》一样。事实上诸如此类的情况是不会发生的。《巴尔杜之门》的难度水平处在中等水平。玩家不必为追求多一些的经验值，而花费不可计数的时间在寻找随机产生的怪兽上。

记者：《巴尔杜之门》的战斗形式是属于哪个类型的？

CP：从技术讲，《巴尔杜之门》是属于即时战略类的。但我们知道，RPG玩家是玩家中的玩家。他们中许多人也酷爱回合制的游戏。因此，我们在制作工作开始之初就决定给角色掺加一些回合动作。所以，从某种意义上讲，游戏是一个即时战略与回合制相结合的统一体。游戏的引擎将被默认为即时战略，但你也可以暂停游戏，给你的角色新的指令。或者，设定在每一战斗开始时转换成回合制的指令。在Interplay公司和BioWare公司的玩友见面会上，这一处理办法得到了所有人的认可。

记者：请谈一谈《巴尔杜之门》制作组的情况。他们自身是游戏迷吗，他们中有人制作过其他大型游戏吗？

RM：我们几个都是BioWare公司的超级游戏迷。我们的第一个游戏《碎裂战士》是一个比较大型的项目，但与《巴尔杜之门》比较起来还是相形见绌。从我个人角度来讲，尤其喜爱RPG游戏，制作《巴尔杜之门》这个得意之作使我乐在其中。对于员工，我们的态度是鼓励他们多玩游戏（这样可以汲取些许工作灵感），因为我们认为，只有通过接触大量的游戏才能使游戏认识历久长新，才能激发创作灵感。

记者：听说《巴尔杜之门》仍沿用《龙与地下城》系列的核心操作系统，请问设计组为初玩者设计了哪些有助于熟悉操作系统的程序？

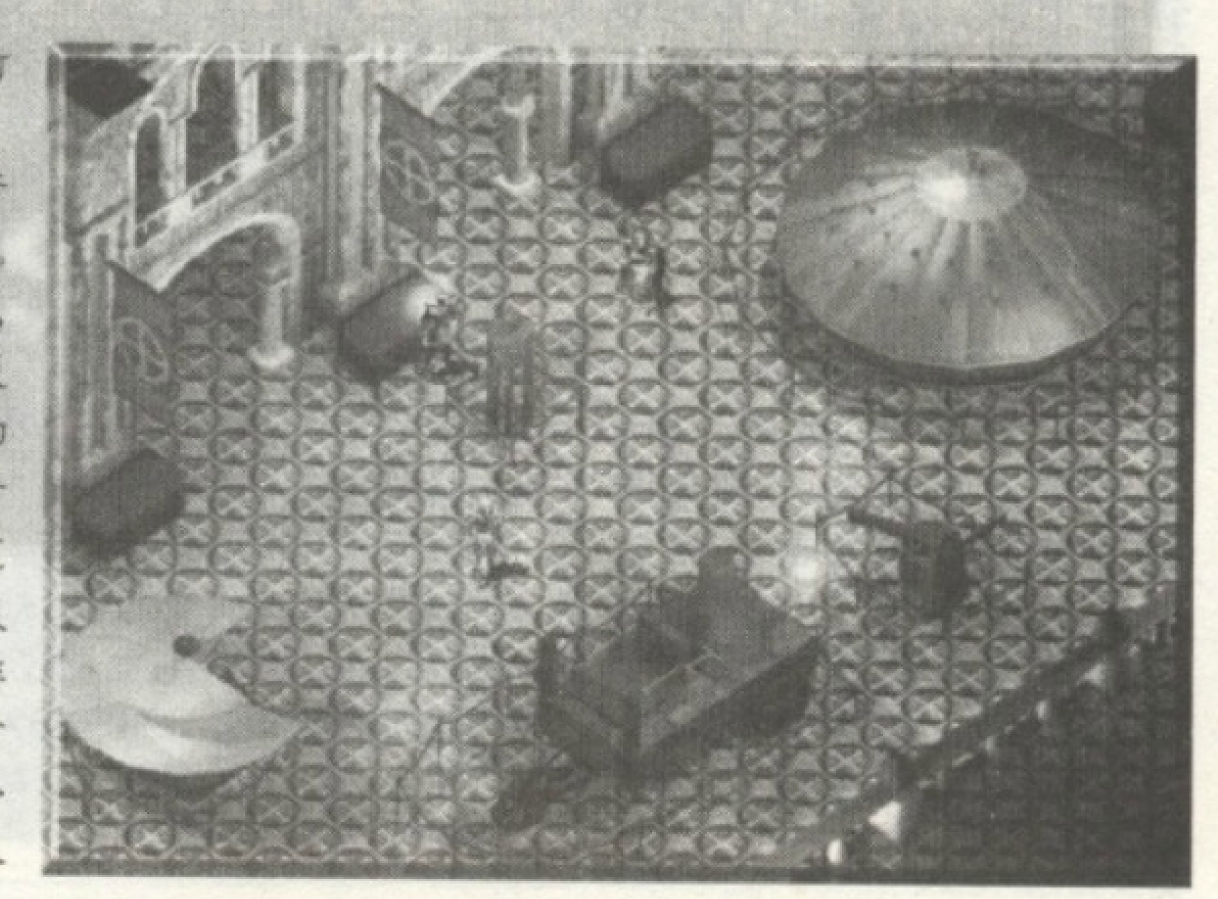
CP：这个问题上，电脑这个最好的沟通媒体发挥了他的作用。一切问题都可以让电脑去解决。对于那些对《龙与地下城》一无所知的人，要在《巴尔杜之门》中驰骋也不是一件难事，其难度就等同于使用自创操作系统的游戏。我们的问题是，《龙与地下城》的系统已经出版了大量的参考指导材料，我们可以在原有的基础上做出哪些创新与改进。

记者：运行《巴尔杜之门》需要什么样的配置？

CP：最低需要P-100、16M内存、2M显存的显卡、四速光驱以及150MB的硬盘空间。推荐配置是P-166MMX、24MB内存、4MB显存的显卡、八速光驱，以及尽可能大的硬盘空间。

记者：你们计划在何时发行？

CP：我们现在已经开始游戏的测试工作。按照我们的测试计划，我们大致会在今年夏季推出游戏。游戏的发表日期完全取决于测试工作的进程。《巴尔杜之门》的篇幅很长，这也就意味着游戏的测试工作是十分艰巨的。我们把整个游戏分割为若干个小部分，逐个地进行测试。在这个过程中必定会出现一些不曾预料到的不可控因素。所以，我认为今年夏季推出的保险系数最大。不过有一点可以保证的是我们的游戏绝对是你所买到的高品质的游戏。



记者：所有的这些消息已使我迫不及待地想玩一玩这个游戏了。有消息称，《巴尔杜之门》至少将出版一个附加功能程序包（Add-on）。可否透露一点有关的信息？

CP：附加功能程序包给了我们修改游戏现有背景的机会。情况是，如果你无法穿越初始版中的森林，在安装了附加功能程序包后你可以改变艺术效果使之看来象是有个怪兽把所有的树都炸开了。通过这个方法，你就能够到达许多以前从未到达过的新地方开始新的游戏旅程。由于附加功能程序包是直接面向原有游戏世界的，所以它极有可能是同步安装在原始游戏之后。它的作用是扩展游戏世界和增加游戏潜在的命令需求，另外附加程序会提供6-7关的全新内容。

根据第一个附加功能程序包的市场反应，我们有可能制做第二个附加功能程序包。（当然，我个人希望同时制作完成这两者。）第一个附加功能程序包将会在《巴尔杜之门》推出后的3个月之后上市，第二个会在这之后的3到4个月之后问世。

RM：事实上我们的附加功能程序包的制作工作已经开始了，而且第一部份的设计工作和艺术处理工作也差不多已经完成。

记者：OK，差不多我们已经了解了有关《巴尔杜之门》的方方面面，多谢二位花了那么多时间来接受这次采访，我们以及所有的读者们都将期待《巴尔杜之门》早日面世。希望这款宏篇巨制能够带来更多的精彩与神话。





奇幻小说《龙枪编年史》(上)

北京 李朋

一、龙枪系列小说与游戏

《龙枪编年史》(Dragonlance Chronicle Trilogy)是一部由崔西·西克曼（Tracy Hickman）和玛格莉特·魏丝（Margret Weis）所撰写的小说。这套书起源于八十年代的美国。那时电脑游戏还未形成气候，而TSR（Tactical Studies Rule，战略技术研究规范）公司D&D（Dungeons and Dragons，龙与地下城）系列纸上角色扮演游戏（TRPG）正风行一时。1984年，崔西·西克曼和玛格莉特·魏丝创作了第一部龙枪系列小说，其目的只是为TSR进一步推出的AD&D(Advanced Drugeons and Dragons，高级龙与地下城)提供一个背景，让玩家能够更投入游戏。岂料在小说推出之后，造成极大的轰动，不停地再版，连续登上纽约时报畅销书排行榜达数十周。所以整套系列的衍生之作、外传、前传更是不停的推出，龙枪系列出版了超过五十一本，小说创造了在全美销售两百五十万套、翻译成十五种语言的记录。TSR的各种产品受到空前的欢迎，后来又制作了AD&D 2nd Edition（Advanced Drugeons and Dragons 2nd Edition，高级龙与地下城第二版规则），更是和Sierra-On-Line、Interplay、Capcom、Take2、Acclaim、Mindscape、SSI等公司合作制作了许多以龙与地下城为背景的电脑角色扮演游戏和纸牌电脑游戏。现在，TSR制作的各种纸牌游戏、小说和被改编成的游戏数不胜数，主要分成《阿拉丁世界》(Al-Qadim)、《天赋神权》(Birthright)、《第二十五世纪》(Buck Rogers:The 25th Century)、《龙枪》(Dragonlance)、《浩劫残阳》(Dark Sun)、《被遗忘的王国》(Forgotten Realms)、《星球传奇》(Planescape)、《魔域传奇》(Ravenloft)、《蛮荒地域》(Savage Coast)、《魔法船》(Spelljammer)、《灰鹰》(Greyhawk)、Fritz Leiber's Lankhmar、Mystara等系列。

《龙枪编年史》的体裁既不同于科幻小说也不同于通俗小说，而是采用完全架空历史设定的虚构记事小说。它既有科幻小说中大胆的幻想也有通俗小说中惊险刺激，可以说是合两者之长的奇幻小说（Fantasy Story）。相对于读者完全不熟悉的外星世纪和太熟悉的身边世界，奇幻小说提供了一个读者在老祖母的歌谣中就已经有印象而又不甚了解的环境。

在《龙枪编年史》没有完美的英雄，他们只是一群拥有不凡能力的普通人。他们会自私、会害怕、会嫉妒，就象每个正常人一样。我们已经看过了太多的豪侠在转眼之间取人性命，却又眼也不眨的继续与人对饮，这种神话英雄的角色纵然可以让人产生短暂的快感，但是却无法让人长期的认同。龙枪编年史的世界观也是其吸引人的地方。崔西和玛格莉特两位作者在一开始的时候所构建出的一个哲学模型，成了整个故事中不管是角色还是剧情的参考座标。克莱恩整个世界就如同一个三角形的三个点，位于中间的第四个点则是整个故事的关键。这三个点分别代表的是邪恶、善良以及中立，中间的第四个点则代表的是人类的自由意志。故事中的所有主角都位于第四个点上，他们不停的在代表邪恶的黑暗之后和象征善良的帕拉丁以及代表整个世界其它力量的第三个点之间摆荡摇晃，试图取得一个平衡。整个世界的所有其它事物也都是一样，而就在这个试图取得平衡的过程中，由第四个点接近其它的点所带来的动能，推动了整个系统，让克莱恩的历史随之运转。





龙枪系列部分小说

《龙枪编年史》(Dragonlance Chronicle Trilogy),包括:

秋暮之巨龙(Dragons of Autumn Twilight)

冬夜之巨龙(Dragons of Winter Night)

春晓之巨龙(Dragons of Spring Dawning)

《龙枪传奇》(Dragonlance Legends Trilogy),包括:

双胞胎的时光(Time of the Twins)

双胞胎的战争(War of the Twins)

双胞胎的测验(Test of the Twins)

《龙枪五十年》(Dragonlance 5th Age)系列,包括:

夏日烈焰之巨龙(Dragons of Summer Flame)

《龙枪故事》(Dragonlance Tales Trilogy),包括:

克莱恩的魔法(The Magic of Krynn)

溪谷矮人和侏儒 (Gully Dwarves and Gnomes)

爱与战争(Love and War)

《龙枪故事Ⅱ》(Dragonlance Tales Ⅱ Trilogy),包括:

伊斯塔王朝(The Reign of Istar)

大灾变(The Cataclysm)

长枪之役(The War of the Lance)

龙枪系列相关游戏

克莱恩英豪(Champions of Krynn)

克莱恩幽灵骑士(Death Knight of Krynn)

克莱恩黑暗皇后(Dark Queen of Krynn)

长枪英雄(Heroes of the Lance)

火焰神龙(Dragon of Flame)

幻影法师(Shadow Sorcerer)

飞龙骑士(Dragon Strike)

长枪之役(The War of Lance)

龙枪五十年(Dragonlance Fifth Age)

被遗忘的王国系列相关游戏

光芒之池(Pool of Radiance)

青色枷的诅咒(Curse of the Azure Bonds)

幽城宝藏(Hillsfar)

银色匕首之谜(Secret of the Silver Blade)

黑暗之池(Pools of Darkness)

百战迷宫(Dungeon Hacker)

魔域古城(Menzorberanzan)

血与魔法(Blood & Magic)

铁血王座(Iron Throne)

星球传奇系列相关游戏

雷神英雄传(Thunderscape)

血腥战争(Blood Wars)

第二十五世纪系列相关游戏

拯救地球

(Buck Rogers:Countdown to the Doomsday)

拯救地球Ⅱ:马催斯计划

(Buck Rogers:Matrix Cubed)

蛮荒地域系列相关游戏

异域之门(Gateway to the Savage Frontier)

异域宝藏(Treasures to the Savage Frontier)

魔法船系列相关游戏

魔法船(Spellfire)

天赋神权系列相关游戏

天赋神权(Birthright)

魔域传奇系列相关游戏

魔域传奇:神圣之符

(Ravenloft:Strahd's Possession)

魔域传奇:石之预言者(Ravenloft:Stone Prophet)

浩劫残阳系列相关游戏

浩劫残阳:破碎大地

(Dark Sun:The Shattered Lands)

浩劫残阳Ⅱ:毁灭者苏醒

(Dark Sun:Wake of the Ravager)

浩劫残阳Ⅲ:深红色的沙海

(Dark Sun:Crimson Sands)

阿拉丁世界系列相关游戏

阿拉丁传奇:精灵魔咒

(Al-Qadim:The Genis's Curse)

食人虫:黑暗之瘟疫

(Entomorph:Plague of the Darkfall)

其它相关游戏

魔眼杀机(Eye of the Beholder)

捍卫江山(Strongold)

梦幻帝国(Fantasy Empires)

死亡之门(Death Gate)

魔神堡(Death keep)

危险的旅程(Dangerous Journeys)

奇迹的英雄们(Marvel Super Heroes)

魔法风云会(Magic:the Gathering)

(待续)



梦想成真－迈向编写GAME之路

进入缤纷的图形世界(下)

天津　李鑫

闲话少叙，言归正传。根据上回所讲，我们已经进入了图形模式，这次我们要研究的是怎么使我们的图形模式"缤纷"起来。首先要说明的一点是，DirectX虽然是为开发游戏而推出的开发包，但它只提供了一些最基本的功能，而一些可以有多种方法实现的功能则没有涉及到，其中包括画点、画线、淡入、淡出等。毕竟它只是为了解决WINDOWS 95下图形显示速度慢的问题，而不是一套"傻瓜"编程系统。所以千万不要认为有了DirectX就可以很轻松地写出一套好GAME，相反的，一些必要的知识还是应该要知道的，譬如DOS下游戏编程的原理就应该有所了解，现在有很多介绍这方面的文章，在这方面比较"贫"的朋友不妨先去研究一下，因为在本文中对这些知识的讲解只是一带而过的。

以前我们在DOS下编程（当然指游戏），向屏幕画点一般是使用直接写屏的方法，原理是使用一个远指针指向0XA0000000，用A000: 0000～A000: F9FF之间这段内存来映射显示在屏幕上的区域。向相应的存储单元写入不同的值来显示不同颜色的点。在DirectX中画点的方法与之类似，但在DirectX中引入了一个"平面"的概念。平面就是一段内存或显存区域，用来存储或显示位图。每个平面都具有各自的属性和能力，属性和能力的不同也就代表着平面的种类和用途的差异。平面一般有主平面、背景平面、覆盖平面等。因这次我们只涉及到主平面，所以只对它进行讲解，至于其它类型，以后再给予阐述。主平面通俗地讲就是屏幕上看得见的那块区域，类似上面说的A000: 0000～A000: F9FF这段内存，我们可以将图形或位图"贴"在主平面上，来达到显示到屏幕上的目的。

首先我们要建立一个主平面，在声明之后，通过调用IDirectDraw2::CreateSurface成员函数来初始化它，原型如下：

```
HRESULT CreateSurface (
    LPDDSURFACEDESC lpDDSurfaceDesc,
    LPDIRECTDRAWSURFACE FAR *lplpDDSurface,
    IUnknown FAR *pUnkOuter
    );
```

第一个参数是一个DDSURFACEDESC结构，在里面定义了平面的性质，包括平面的宽、高等。在DDSURFACEDESC结构中还包含了另一个DDSCAPS结构，从名字上可以看出它是用来描述平面能力的，用它可以定义平面的类型。如果大家难以理解这两个结构的意义和用途的话，我们不妨来打个比方，如明天是一位朋友的生日，我们准备送张生日卡，而且决定自己做，这时我们先要制定好卡片的大小、上面的图案、文字等等，除了这些，还要划分好卡片的类型，象新年卡、生日卡、圣诞卡，也就是说，这些条件限制了卡片的样式。同理，创建平面的道理也是一样的。所以在初始化平面之前，我们要向这两个结构中的有关成员赋值。要提前说明的一点是，这两个结构内的成员很多，我们只把涉及到的几个做以介绍。

DDSURFACEDESC结构包括：

```
DWORD        dwSize;
```

dwSize表示DDSURFACEDESC结构的大小，在使用DDSURFACEDESC结构前必须对这个成员赋值。

```
DWORD        dwFlags;
```

dwFlags可以赋予一系列标志来允许或禁止对平面性质的设定（标志很多，参照附带文档）。

```
DDSCAPS      ddsCaps;
```

如以上所说，ddsCaps是描述平面能力的结构。

DDSCAPS结构包括：

```
DWORD dwCaps;
```

dwCaps可以赋予一系列标志来描述平面的能力，在这里我们要建立一个主平面，所以使用DDSCAPS_PRIMARYSURFACE标志。第二个参数是要初始化平面的地址，第三个参数现在没有意义，必须为NULL。

到此为止，我们已经成功地建立了一个主平面，可以在它上面画点了。说到画点，DirectX提供了三种方法：1.使用WINDOWS API中的SetPixel函数，但它

的缺点是速度奇慢；2. 使用DirectX提供的BLT函数，但它的缺点是实现方法烦琐；3. 最后一种是使用类似DOS下的直接写屏的方法，因可以直接操作显存，所以速度很快，但它也有缺点，就是每次操作前必须对平面进行锁定，这样不免在速度方面有一些损失，其实现在很少有地方需要进行画点处理，而且笔者的目的也是借此来介绍在DirectX中操作显存的方法而已。

直接操作显存，前提是必须知道这段显存的入口地址，那如何得到上面创建的主平面的地址呢？我们可以使用IDirectDrawSurface2::Lock这个函数，它的原形是：

```
HRESULT Lock (
  LPRECT lpDestRect,
  LPDDSURFACEDESC lpDDSurfaceDesc,
  DWORD dwFlags,
  HANDLE hEvent
);
```

它的第一个参数是要锁定平面的区域，它是一个RECT结构的地址，如果用NULL来代替，则说明整个平面将被锁定；第二个参数是上面我们填好的DDSURFACEDESC结构的地址；第三个参数是一些标志，可以设定锁定后平面的一些特性，在此我们使用DDLOCK_WAIT，以便如果平面等待其它操作完成时再进行锁定；第四个参数没有意义，必须为NULL。如果操作成功，目的平面将被锁定，并且将向第二个参数指定结构中的LPVOID lpSurface成员写入被锁定平面的入口地址。到此，我们就可以象以前DOS下一样直接操作显存了！

接下来我们执行307200（640x480）次循环，将整个屏幕画满色点，为了"缤纷"一些，在颜色方面我们使用了随机数的方式。

打开了文件要关闭，分配了内存要释放（借了钱嘛），那锁定平面后一定要解锁（切记！不然很多操作都不能进行），我们使用函数IDirectDrawSurface2::Unlock，原形为：

```
HRESULT Unlock (
  LPVOID lpSurfaceData
);
```

它仅有的一个参数为解锁平面的入口地址（即DDSURFACE DESC结构中的lpSurface成员），如果先前是将整个平面锁定，在此也可以使用NULL来代替。

MISSION ACCOMPLISHED，休息一下……

通过这两次见面，笔者已将一些DirectX编程的基础道了一番，不知各位感觉如何，太复杂？VERY EASY？

其实笔者在写此文时实在伤透脑筋，因微软出的东西实在太那个了，复杂不说，竟然有些地方自己都说法不一，模棱两可，用文字实在难以表达清楚（笔者每次写稿前都要考虑XX小时），真实叫人 #$%*@~。最后稿子还是写出来了，不过效果如何，还请大家褒贬（BTW：笔者不喜欢别人在背后夸奖！）。

等等，差一点忘了最重要的事情，由于版面原因笔者在以后的文章中只能将部分代码写出，大家只要将第一期文中代码的相应的部分替换过来即可，适应一下？Ha……Ha……

（程序见本期光盘的BBX\JCBC下）





★ NEW CHEATS

星际争霸
Starcraft

在游戏中先按下ENTER键，然后在CHAT框内键入以下字符串，再按ENTER键激活秘技。

power overwhelming：打开上帝模式

operation cwal：建造建筑和部队的速度加快

the gathering：技能点数无限

noglues：使对方无法使用

game over man：当前关卡立即失败

staying alive：在关卡胜利后继续玩下去

show me the money：水晶矿和瓦斯两种资源各增加10 000个单位（敌我皆增加）

there is no cow level：立即通过当前关卡

whats mine is mine：得到500单位水晶矿

breathe deep：得到500单位瓦斯

something for nothing：开启所有可生产的选项

black sheep wall：展现完整的地图

medieval man：作战单位免费升级

modify the phase variance：获得生产所有建筑物的能力

war aint what it used to be：关闭战场上遮罩的迷雾

food for thought：使你能够无限制地建造作战单位

ophelia：跳到任何一关（按ENTER键激活后，再按数字键，跳得所要的关卡数）

光速兔崽II
Jazz Jackrabbit II

在游戏过程中，直接输入以下密码（只有单人模式有效）：

jjgod：开启上帝模式

jjinv：无敌模式

jjguns：取得所有武器

jjammo：弹药全满

jjrush：超级冲刺

jjfly：拥有“直升机的耳朵”（Helicopter ears），再键入一次则拥有“直升机的螺旋桨”（hoverboard）

jjk：自爆

jjshield：能量护盾

jjnext：跳关

jjlight：进入“全光速”（Fully light）关卡

jjbird：出现协助过关的鸟类助手

jjcoins：获得金币

jjgems：获得宝石

jjending：回到游戏主画面

jjq：结束游戏回到桌面

jjmorph：变身成为“Spaz”，再键入一次变成鸟类，第三次变成青蛙，第四次则变回光速兔崽“Jazz”

公元2140
Earth 2140

1. 在640 × 480模式下，必须以“dos4gw game.exe x640 MD MW WW MS KR”命令来启动游戏（可修改原earth640.bat档）。

2. 在800 × 600模式下，必须以“dos4gw game.exe x800 MD MW WW MS KR”命令来启动游戏（可修改原earth800.bat档）。

3.欲键入密码（必须大写）时，需同时按下CTRL、SHIFT两键不放，然后快速键入以下密码：

RTHMN2：获得二倍于一个货柜的金钱数量

RTHMN4：获得二倍于一个货柜的金钱数量

RTHVCR：通过目前这个关卡

RTHFLL：可自由选择主选单上的关卡

RTHRSRCHE：完成目前的科技研究

RTHRSCHLL：完成所有的科技研究

RTHRNFRCMNT：求救次数加一

RTHCSHE：加玩者金钱5 000单位

RTHCSHLL：加金钱各5 000单位（敌我同时作用）

RTHPVR：将装甲火力提升到最强

RTHSHOWMP：将作战地图全部显示出来

RTHGLX##：跳关（##为关数）

RTHKILL：将选择的单位摧毁

RTHHEALTH：将选择单位的HP加满

异变
Incubation

在游戏主画面中（城市画面）可输入下列秘技：

ix1：所有地点显现

ix2：每个队员增加10个技术点数

ix3：小队得到500个装备点数

ix4：进入下一个任务

梦魇鬼魅
Nightmare Creatures

在开始菜单中键入下列秘技再按下“Enter”键，若成功你将会听到一记怪声，这样在欺骗菜单中开启相应的功能，此外必须先输入“everywhere”激活欺骗菜单：

everywhere：可进入所有关卡

boulon：无限弹药和物品

bronko：选用怪兽出战

gu：开启碎片模式

chico：减少模式

david：没有必杀技

blur：开启“Play Blur”功能

lovdik：开启“Team Greetings”功能

bes：进入除错（Debug）模式

moby：选择CD音轨

alain guyet：开启欺骗菜单中的所有选项

剑下亡魂
Die by the Sword

按住F1键不放，即可输入下列秘技：

1. 功能密码：

Mukor：进入上帝模式

qsave：快速存档

pause：暂停游戏

frame：抓图

Golrg：主角变大

Btiny：主角变小

tough：切换困难程度

mecam：切换到第一人称视角

gocam：切换到固定视角

spcam：切换到敌人视角

bamff：跳到最后一关

gamma：调节亮度

Dedly：武器威力增强

sepku：自杀

Peace：敌人全灭

2. 爆笑绝招：

bills：做一段莫名其妙的动作

ifall：自己摔倒

hicup：把主角扔出去

Silky：“定身法”，使敌人无法移动

Lunar：进入月球重力模式

Funky：得到所有钥匙

catch：逃离陷阱

aiaim：切换AI

Agrav：进入有趣的无肢模式

3. 除错大法：

bzone：在“线架/阴影/虚无/正常”状态之间进行切换

fpers：显示“Sound Cache Misses”

goura：显示“高达阴影”

ntrud：选择敌人

plane：显示损伤和防护点数

nfade：切换褪色模式

gmode：让所有动作变快

colid：显示可能发生冲突的位置

另外在启动游戏时，在输入启动命令时加上参数“-god”也可进入“上帝模式”。

红线飚车
Redline Racer

以“dissent”作为姓名输入，就能选择所有赛道和所有赛车。



街霸 ZERO II
Street Fighter Zero II

选择原版春丽：进入对战模式，将选择框移至春丽（Chun Li）然后按住“Select”键大约5秒左右，再按任意键即可。

选择真豪鬼：进入对战模式，将选择框移至豪鬼（Akuma）然后按住“Select”键大约5秒左右，再按任意键即可。

战争地带
Battlezone

按住SHIFT键和CTRL键不放，即可输入下列秘技：

BZBODY：无限护盾
BZFREE：无限资源
BZRADAR：显示地图
BZTNT：无限弹药

魔法军团

1. 改变人物属性：

在选择移动时，键入字符串“go2doctor”，会有一声猫叫的音效，跟着指向欲改变属性的我方人物，然后按着键盘上方数字键一会（很短的时间）：

“1”：加生命值（+HP）
“2”：减生命值（-HP）
“3”：加魔法值（+MP）
“4”：减魔法值（-MP）
“5”：加等级值（+LEVEL）
“6”：减等级值（-LEVEL）

移开滑鼠再指回人物，属性便会更改了（但请勿更改得太过份，因为可能会导致当机）。

2. 即时过关：

在选择移动时，键入字符串“go2skiplevel”，会有一声猫叫的音效，然后确定移动便可即时过关。

3. 无限升级：

在Warlock身上安装升级器，在移动时Save再Load出来，就可升该名Warlock两个Level。不断Save&Load，就能不断升Level。

青少棒扬威记

进入游戏后，在养成界面，用鼠标连续点画面的左上角、左下角、左上角、左下角，则所有球员体力都可以恢复全满。只要仍在游戏中，此后只要用鼠标点左下角，体力都可以立即补满。

★ UPDATED CHEATS

失落的世界：混乱之岛
The Lost World: Chaos Island

除了今年四月刊上公布的秘技，还有以下秘技。同时按下SHIFT、CTRL、X、S，此时左下角会出现红色垂直的线。然后你就可以输入以下秘技：

Egg raptor：得到迅猛龙蛋
Egg trex：得到trex蛋
Egg stegosaur：得到stegosaur蛋
Egg parasaur：得到stegosaur蛋
Egg dilo：得到dilophosaur蛋
Egg triceratops：得到triceratops蛋
Win：任务完成
Lose：任务失败
Macleod：隐形
Remdul：得到隐藏角色

般若魔界

除了今年四月刊上公布的秘技，还有以下秘技。请先下载该游戏的无敌版，然后在游戏中按F3键，接着便可以输入密码“KOMA”，这样就可以得到“无间珠”一颗。

文／天骄创作室
E-mail: tianjiao@online.sh.cn
Homepage: www.see.online.sh.cn/tianjiao

晶台聊天室

天津　王鹏

《超II——北方客使》简直太让我着迷了。上午刚在同学家玩了一会，便被它那华丽的界面所吸引，中午饭都没吃，揣着90块钱就满世界去找它，碰过几回壁后，终于在一家小店中找到了它。连价都没还，当即买下。那痛快劲，假若定价890元，非让老板美得连饭盒都一口吞下去。回家后，玩了一下午，更是被它深深吸引。但回头一看桌上那已经填好的TOP TEN选票，心中不由得 # #@@ 起来。于是发了一封加急"鸡毛信"给我那体重达二百二十斤的同学。当他在十分钟内被我从二里地外骗到我家后，我立马抢过他手中的《大众软件》，之后嘛，在他眼皮底下把选票给撕了下来，又把书扔给他，趁那个傻肥肥还没回过闷来，就把他一把推出门外，锁好门。过了一会儿，只听到外面 # #@@，一阵大骂声过后，我手中拿着选票，得意洋洋地唱到："你的票，我的票，'超II'的选票。"

天津　高亮

说句实在话，《古墓丽影Ⅱ》比一代的效果、难度等方面都强着很多，却偏偏不能赢得众玩家的一票，真是心里不平啊！是众位玩家的机器配置不行、还是没有那个叫3dfx的图形加速卡，还是连一代都没打通不敢玩二代，或是……我算猜不到了。如果是前两种情况，那就只能狠点心，少去几趟麦当劳，多攒点银子吧！如果是后一种嘛，没法子，只能刻苦练习。打通一代赶快玩二代，因为二代可比一代精彩多了。不是有人说过，不能打通《古墓Ⅱ》的玩家，就不算真正的高手嘛！赶快来试一试吧。

福建　李建峰

以下是个真实的故事，不知各位游侠（游戏高手）有否遇到？如果有的话，那我们真是同病相怜。

我步入地下城已多时了。原想当上城主便能一人之下（上帝）、万魔之上，普地之下唯我独尊（有点飘飘然）。可谁知，"天下唯小人与妖魔难养也"。这帮妖怪，不但要让它们吃好喝好，每次还得付一大笔工资（妖怪要money干嘛？），不然轻则罢工，重则自相残杀甚至叛逃（没良心）。为什么这次又发了一万多的工资？天哪！作一个"地下工作者"怎么这么难啊……

山东　孙斌

随着一声巨响，我晃然一惊：只见"TOP TEN"又飘出了滚滚浓烟和刺鼻的焦烟味！看，那"暗黑破坏神"正精力充沛，对着众敌大放焰火，逼得逍遥老兄捂鼻蒙脸，向众"菜鸟"嘶声大喊："俺李某岂能落个'地下城守护者'之位！待俺攒足内力，非杀你个 @.#$%……啊，啊，啊……啊噻！"

就在此时，经过重新武装的劳拉就此机会，搬枪冲天狂击，亦喊道："不想死的就躲开！"随人群一阵大乱，劳拉一个"蜻蜓点水"，脚踩"金庸群侠"众人之肩，以狂奔之速向"大菠萝"脚丫子处摸索而去……

站在甲板上观站的老船长们，喃喃自语一阵后，忽然一声长叹："唉，老了，不中用了……"

成都　冯涛

某君迷上了《帝国时代》，声称最擅此类游戏。看着他搞国家建设还是模是样，可派兵打仗却是"肉包子打狗"。一气之下，翻出秘技，键盘一阵猛敲，屏幕上顿出几辆火箭车，几个核子兵，不料派出去后又被对方牧师召唤，只得另"造"，紧接着就是世纪之战了，几辆火箭车"嗖嗖"的发着导弹，激光到处乱射，旁边拿着弓箭的帝国军队傻眼看着，仿佛在说："帝国时代？？未来战争！！"

天津　盛昱

距地下城不远的小镇上，聚集了一群所谓"正人君子"的"英雄"。他们只为一个目的——财宝。终于，走出一个不怕死的，走进了阴暗的地下城。顿时，警铃（实为一个人头）大响，怪物从四面八方涌来……哈，又一个为地下城增添光彩的"货"……噢，为什么以前没有如此酷之又酷的创意呢？

沈阳　付博

我们的丽人劳拉虽然以其现代化装备和盗墓王般的速度直逼四强，却没甩掉"金庸群侠"那凌波微步的追赶。至于《绝地风暴》、《大富翁Ⅲ》虽在此中仍占有一席之地，但毕竟已是强弩之末，在此长江水后浪推前浪之际，降级是早晚的了。本期最大的变动恐怕要属两支冲"甲A"（TOP TEN）的新军了，"AOE"吹着嘹亮的号角并唱着"啊哩嘛哩嘛嘛"，又召唤了四个立场不坚定的战士并将其踩在了脚下，而《足球98》更是不讲情面，将长自己一岁的大哥《足球97》一脚踢出看台。（这对我们这种准球迷来说可是个好消息）。这两款歧视中国的巨著上升之快是人们始料不及的。

北京　张隽

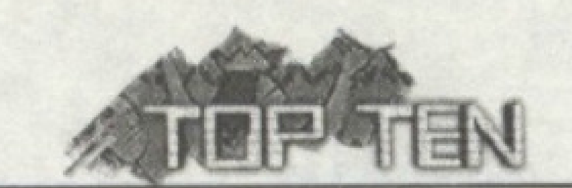
在经历了《三国志Ⅳ》、《三国志英杰传》，迷恋了《大航海时代Ⅱ》和《仙剑奇侠传》之后，我终于又找到了一款令我着迷的游戏。想想吧，当你只有有限的资金，却要组织豪华的阵容，又要兴修体育馆的时候，才能体会到"钱到用时方恨少"的感觉；当你面对强大对手，你的队员却因在夜总会被人发现，或是被一只不知是哪儿冒出来的野狗咬伤，而不能出现在主力阵容，你却用能力值只有六十几的替补战胜了能力值高达八九十的对手时，你会是多么的兴奋！

在这里，你会因自己英明带领一只并不出众的球队夺得冠军而兴奋不已；在这里，你会因在杯赛决赛中以点球负于对手而扼腕长叹！

浙江　张焘

"仙剑"问题很严重啊！永远的"仙剑"，似乎成了不老的传说。这也难怪，被人捧得太高了，都不忍心让她往下掉。弄得国内武侠RPG纷纷效仿。不知道的，还以为是克隆水平太臭。正在这时Diablo闪亮登场。那够COOL的声光效果绝对可以让"仙剑"靠边站，"仙剑"王朝正走向没落。尽管本人曾为她而挑灯夜战，为她如痴如醉，但当我看到Diablo时，就彻底把她忘了（喜新厌旧？ of course！），此次投Diablo一票也是理所当然，问心无愧！

我是一名篮球爱好者，当然得给EA一点面子。《篮球98》让我找到了那种感觉，那种前所未有的荣誉感。因为在这里，我就是球场上的明星。助攻、抢断都在行；篮板、盖帽全拿手；扣篮、三分又张手命中。为此我要大声高呼："NBA万岁！篮球万岁！"可惜，我还有一点点遗憾，因为我不能成为飞人——乔丹。





转眼间一个月又过去了，新的一轮“比赛”已经揭晓。《帝国时代》终于以2348张的票数登上了第一名。看来如果这时出了《帝国时代Ⅱ》，一气进入前十名应该没有问题。可惜如此的游戏在微软（中国）有限公司的眼里似乎不值一文：打电话到微软去问他们是否会在国内发行甚至汉化《帝国时代》，得到的回答居然是这个游戏还没有什么名气，不会考虑引进。

《暗黑破坏神》和《仙剑奇侠传》还在激烈的角逐之中，差距仅仅是区区6票。不过上榜的是它们而不是《地狱火》和《仙剑奇侠传98柔情篇》倒是一个值得考虑的问题。《仙剑奇侠传》的现象就象是LQ1600K打印机的流行一样，它最终会成为高悬在所有游戏头上的裹尸布，老而不死的始终占据TOP TEN中前几名的位子。当真是“撼山易，撼‘仙剑’难”。对于那么多的票数，我只能说：有感情薄弱人士。这就是为何近年来不断有水灾的缘故。古希腊的悲剧作者是艺术家、喜剧作者只是作者，就是这个缘故。

智冠的《金庸群侠传》和《神雕侠侣》还留在很高的名次上倒是一个奇迹。智冠最近开发的产品处处都是败笔，金老先生的《神雕侠侣》和《天龙八部》的情节，要改编成超过《仙剑奇侠传》的游戏可以说是相对容易的，可是这样一个好题材落到了智冠的手里就变成了拙劣的人物造型、生硬的故事和接连不断的BUG。主要看杂志的朋友应该已经发现，我们只给了《天龙八部——六脉神剑》60分的评分，而且这还是沾着金老先生的光。智冠的金庸系列作品做了一部又一部，每一部都是有头没尾不说，除了《鹿鼎记》外其它都象是一个模子刻出来的。从这样大批量工厂式的制作中，我们也可以一窥智冠公司服务玩家的宗旨策略。且看看由智冠代理的Game One的《魔法军团》、TGL的《神奇传说》、《魔域戮战》，无论是美术还是设计都远超过智冠自制的作品。

有心的读者可以在由智冠制作的《软体世界快讯》第十五卷卷首语的位置上读到一篇题为“让我们一起向色情软件说NO”的文章。文章号召大家拒买色情软件、拒用色情软件，那些软件商自然会关门。然而撇开最近《炽天之翼》中夹带色情影片不说，智冠更是在台湾地区制作和发行了两款色情软件《金瓶梅》和《红楼梦》。且不说智冠这种说一套做一套的行为，毕竟智冠并没有在国内卖这些非法的软件，仅就游戏本身而言，它们的美工、构思、音乐和质量都远超过金庸系列。如果单纯的是技术上做不到还是可以理解的，但是明明做得到，宁愿因节省成本而放弃优秀的大众游戏，全力投入制作高利润的色情游戏就是无法让消费者忍受的了。

前十名之内新面孔不多，倒是在前十名之外出现了不少闪亮的新星。

经过坚苦的努力，《炎龙骑士团外传——风之纹章》也爬到了第23名。不过我认为这款游戏在画面、音乐、音效、创意等各方面都不如《炎龙骑士团Ⅱ》，最主要的就是画面的素质比二代要差很多。就是A盘最后一轨那一首真人演唱的歌曲，倒还有点味道。凭它的实力，到这个名次也就差不多了。

《阿狗阿猫》虽然使用的是和《炎龙骑士团外传——风之纹章》一样的分辨率，但游戏看起来要明快得多。它充满“恶趣”的画风、故事和战斗招式无愧于“新时代宠物RPG”的美称。

《铁甲风暴》4月11日才刚刚首发，即进入了29名，看来日后前途不可限量。另外就是暴雪的最新力作《星际争霸》，也是在4月份刚刚发售就冲上了39名。不用我多说，大家现在一定在和Terran族、Zerg族或Protoss族苦战。《星际争霸》大有代替《命令与征服》的实力。

江山如此多娇，引无数英雄竞折腰。咱们再数风流人物，看是谁弯弓射大雕。

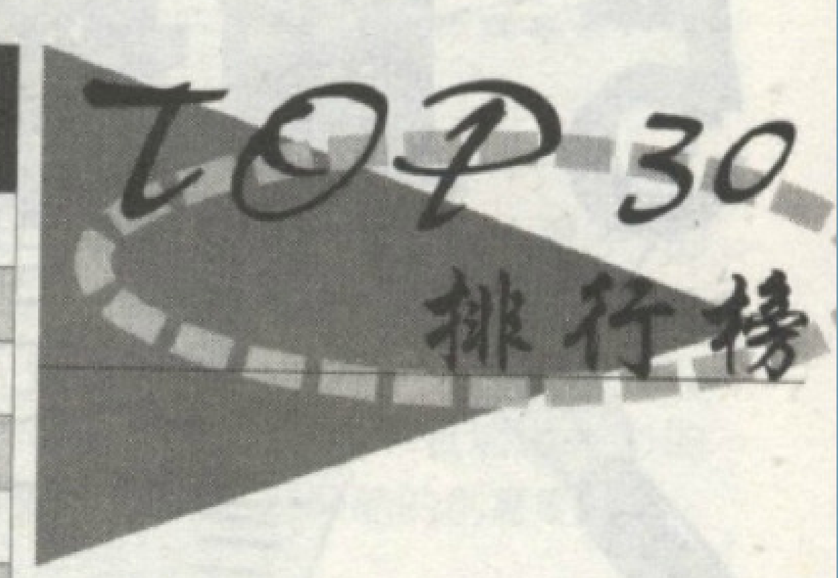
晶合实验室　大米

特别感谢以下热心读者

山东 陈海勇　河北 李　超
江西 万文峰　北京 陈　征
上海 骆古翔　北京 蒋　川
北京 张　翔　北京 葛雪森
天津 孙维佳　辽宁 张春林

以上读者将获得由北京足实科贸有限公司提供的《听霸》软件一套

GAME龙虎榜



名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
帝国时代	2348	1	3	4	1	ENSEMBLE
暗黑破坏神	2122	2	1	12	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	2116	3	2	32	1	大宇
足球98	1500	4	7	4	4	EA SPORTS
命令与征服	1366	5	4	26	1	WESTWOOD
古墓丽影	1248	6	5	14	5	EIDOS
地下城守护者	1050	7	6	8	4	牛蛙
黑暗王朝	920	8	10	4	8	AURAN
金庸群侠传	816	9	8	18	3	智冠
大富翁Ⅲ	788	10	11	24	4	大宇
横扫千军	654	11	12	4	11	CAVE DOG
绝地风暴	634	12	9	10	5	MELBOURME HOUSE
大航海时代Ⅱ	380	13	13	33	2	光荣
主题医院	360	14	15	6	14	牛蛙
极品飞车	308	15	17	18	12	电子艺界
超时空英雄传说Ⅱ	286	16	18	9	14	宇峻
炎龙骑士团Ⅱ	272	17	23	30	6	汉堂
FIFA足球经理	222	18	21	5	18	电子艺界
侠客英雄传Ⅲ	206	19	19	8	13	精讯
三国志英杰传	190	20	24	30	3	光荣
神雕侠侣	162	21	20	6	12	智冠
魔兽争霸Ⅱ	150	22	22	24	6	BLIZZARD
炎龙骑士团外传	146	23	—	1	23	汉堂
文明Ⅱ	144	24	26	17	16	大宇
三国志Ⅴ	136	25	27	18	11	光荣
阿猫阿狗	135	26	—	1	26	大宇
足球97	130	27	16	12	7	EA SPORTS
篮球98	128	28	—	1	28	EA SPORTS
铁甲风暴	126	29	—	1	29	目标
孤胆枪手	122	30	25	8	18	SHINY

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 (1120 票)
2. 暗黑破坏神 (798 票)
3. 帝国时代 (778 票)
4. 命令与征服 (312 票)
5. 足球98 (296 票)
6. 黑暗王朝 (204 票)
7. 古墓丽影 (170 票)
8. 横扫千军 (142 票)
9. 地下城守护者 (124 票)
10. 金庸群侠传 (92 票)



江西	刘欢	福建	王韧	吉林	冉昊
北京	闫伟	上海	盛怡江	山东	吴凡
北京	陈家华	浙江	庄再凯	湖南	许林
湖北	徐臻	河南	杨长生	海南	李波
辽宁	邹旭	广东	陈易	陕西	王少
南京	李路	新疆	桑磊	哈尔滨	李卓
山西	孟岩	安徽	赵华治		

以上读者将获得由 **第三波软件（北京）有限公司** 提供的 **《古墓丽影II攻略》** 一本

大众软件读者服

大众软件读者服务部总部

北京晶合顺达计算机公司

●北京《大众软件》读者服务部总店
地址：崇文门西大街6号楼
电话：(010)65266244　联系人：杨晓震

●北京大众软件中关村一分店
地址：海淀区中关村现代电子市场二层
电话：62630299　联系人：李燕冰

●北京大众软件海航分店
地址：中关村海淀路59号
电话：62568319　联系人：苏立新

●大众软件长椿街分店
地址：宣武门西大街丙103号
电话：66018119　联系人：陈举

●大众软件万寿路分店
地址：海淀区万寿路20号
电话：68159093　联系人：武利霞

●苏州大众软件分部
沧浪精华电脑软件公司
地址1：苏州干将东路35号
地址2：石路国际商城四楼
地址3：干将西路555号
电话：7246529，5349721　联系人：成坚一

●太原大众软件分部
和生新技术有限公司
地址：太原新建南路138号
电话：4164490　联系人：师文侠

●淄博大众软件分部
齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址1：淄博市临淄区闻韶路28号
地址2：张店区十七中北街8号
电话：7536309、2867297　联系人：杨宝义

●宁波大众软件分部
宁波海曙今日软件
地址：中山东路99号新世纪商场二楼
电话：7248229　联系人：杨兴科

●长沙大众软件分部
长沙科海计算机系统有限公司
地址1：长沙市解放东路118号
地址2：定王台书市二楼143号
电话：4190177，4111446　联系人：尹浙

●温州大众软件分部
鹿城三元电脑有限公司
地址1：黎明中路283号电脑市315、316号
地址2：学院西路22－12号
电话：8377628、8319559　联系人：陈虎

●昆明大众软件分部
棒子专用电脑软件经贸部
地址：昆明圆通北路38号
电话：5176880　联系人：王全文

●保定大众软件分部
嘉恒软件专卖店
地址：保定市新北街1号楼11号
电话：3272240、5034135　联系人：刘庆锡

●新疆大众软件分部
新疆乌鲁木齐华顺电子科技书店
地址：明园西路9号付2号
电话：4816658 2849854　联系人：韩浩

●大连大众软件分部
大连维尔电子设备公司
地址：大连市西岗区中山路161号
电话：3630831　联系人：刘建波

●哈尔滨西区大众软件分部
哈尔滨市北方书店
地址：哈尔滨南岗区西大直街95号
电话：6259031　联系人：王伟

●哈尔滨东区大众软件分部
哈尔滨希望信息传播有限责任公司
地址：南岗区南通大街232号
电话：2510446　联系人：暴振生

●杭州大众软件分部
南北电脑技术公司
地址：杭州市教工路7号
电话：8079924　联系人：曹一鸣

●西安大众软件分部
西安海天计算机软件工程有限公司
地址：友谊西路127号付14号
电话：8496569　联系人：刘毅

●长春大众软件分部
长春安航公司
地址：长春工农大路14号科技5404号
电话：5628517　联系人：孙安航

●吉林大众软件分部
吉林树人电脑
地址1：光华路6号电脑城树人电脑
地址2：吉林剧场3号网点
电话：2446408　联系人：曲纪先

●广西大众软件分部
广西南宁奥讯电子公司
地址：文化市场A座3楼22号
电话：2818521　联系人：孙兰芳

●重庆大众软件分部
影月电脑有限责任公司
地址：渝中区解放西路金紫门大楼平街商场－7号
电话：63703455　联系人：陈影月

●塘沽大众软件分部
地址：塘沽区新华路岳阳里1栋底商
电话：25716599　联系人：杨铭

●东营大众软件分部
地址：正伦电脑育新路4号
电话：8713909　联系人：刘磊

●无锡大众软件分部
电话：5025454　联系人：邓志福

●锦州大众软件分部
电话：2829858　联系人：董雅静

●青岛大众软件分部
电话：3621379　联系人：庄涛

●湛江大众软件分部
电话：3205630　联系人：吴滨

●贵阳大众软件分部
电话：5894210　联系人：林光

●厦门大众软件分部
电话：2099553　联系人：王作斌

●武汉大众软件分部
精恒科技有限公司
地址1：武昌珞瑜路37号
地址2：武汉市汉口民主一街177号
电话：7649127、2835314　联系人：林谦

●深圳大众软件分部
电话：3238386　联系人：朱田夫

●开封大众软件分部
电话：5958268　联系人：徐斌

●河南安阳大众软件分部
电话：5935384　联系人：申广平

●徐州大众软件分部
电话：3852430　联系人：周宁

●株州大众软件分部
电话：8247690　联系人：张旭东

●廊坊大众软件分部
电话：2115240　联系人：孙阳

●韶关大众软件分部
电话：8914226　联系人：何永雄

●上海大众软件分部
电话：62104588　联系人：卢永伟
分店：63746384　联系人：张传丰

●天津大众软件分部
电话：27830166　联系人：王景

●河南新乡大众软件分部
电话：3022262　联系人：白学兰

●郑州大众软件分部
电话：5971645　联系人：王军

●广州大众软件分部
电话：83790899　联系人：松阳汉

●南京大众软件分部
电话：3352364　联系人：陈晓光

●南昌大众软件分部
电话：8311981　联系人：万腊生

●成都大众软件分部
电话：5550175　联系人：徐韬

●兰州大众软件分部
电话：8419563　联系人：薛峰

●金华大众软件分部
电话：2312111　联系人：吴小姐

●福州大众软件分部
电话：7836798　联系人：王冬云

●抚顺大众软件分部
电话：2433189　联系人：刘冰

务部全国经销网

●合肥大众软件分部
华昌机电设备研究所
地址:三孝口科教书店三楼 1 号
电话:2826110　联系人:张纪凡

●乐清大众软件分部
银河软件服务部
地址:浙江乐清建设中路 93 号
电话:2550500　联系人:郑海滨

●石家庄大众软件分部
大众软件专卖店
地址:中华北大街 28 号
电话:7893711　联系人:朱广永

●济南大众软件分部
济南半岛微电子信息技术公司
地址:济南市和平路 55 号
电话:6944476　联系人:张欣

●桂林大众软件分部
桂林嘉维电脑分公司
地址:桂林民主路 66 号
电话:3820921　联系人:房洪斌

●西宁大众软件分部
西宁育人软件中心
地址:同仁路 16 号
电话:6114341　联系人:叶华

●常州大众软件分部
地址:东横街 2 号(电子大厦一楼东侧)
电话:6686789　联系人:陈洁

●大同大众软件分部
大同中立亚电子经销部
地址:新建北路互助里 2 号楼
电话:2044320　联系人:李军

●盘锦大众软件分部
盘锦加盟电脑销售有限公司
地址:辽宁省盘锦市兴隆台区
鹤翔路 44 号楼 301 室
电话:2876319　联系人:赵宏波

●周口大众软件分部
海天电脑公司
地址 1:周口市五一路北段
地址 2:七一路东段武警医院楼下

电话:8238503　联系人:凌庆祝

●临沂大众软件分部
大众计算机公司
地址:新华一路 40 号
电话:8100118　联系人:汤朝兴

●惠州大众软件分部
程惠实业有限公司
地址:惠州市上板塘桥东路 1－3 号
电话:2226713　联系人:张子琦

分部消息

1. 大连大众软件分部已迁址至:
大连市西岗区中山路 161 号
电话:3630831
2. 贵阳大众软件分部已迁址至:
贵阳公园西路西南电脑城 206 室
电话:5894210
3. 临沂大众软件分部为了使广大游戏玩家能接触到更多的正版软件，特推出正版游戏软件以旧换新业务。
地址:新华一路 40 号大众计算机公司
电话:8100118

北京新分店

大众软件和平里分店
(兴华教育书店)
地址:东城区和平里中街 12 号
联系人:赵玺
联系电话:64217766－31541



大众软件邮购中心快报



新产品让你先睹为快，特价品让你惊喜不已！大众软件邮购中心规模的扩大为业界产品的流通和信息的传播作出贡献，更为广大的读者和用户提供了软件市场的"安全模式"。请看我们对您的承诺：

在这里邮购买得便宜：

新产品预订一律九折，特价品以成本价出售，价格在30—100元之间。其余热报产品九折邮寄，需要产品价格目录的读者可来信索取《大众软件广场》资料(其中包括所有软硬件产品的目录、优惠价格、新品简介等最新消息)，在《大众软件》第六期光盘中增加了产品数据查询功能，可方便地找到您所需的软件。

在这里邮购买得放心：

如邮购产品因本身原因(非外因损坏)不能使用的，在邮寄一个月之内我们保证调换。

在这里邮购可中奖品：

凡一次邮购金额在500元以上者，可免费获得6期《大众软件》月刊。凡在邮购中心一年内邮购产品金额在1500元以上者，免费赠阅下一年度《大众软件》月刊(12期)。每三个月在邮购客户中抽取部分"幸运者"给予奖品。每年在邮购用户中抽取10名"幸运者"免费赠阅下一年度《大众软件》月刊(12期)。凡在邮购中心购买软件者(配套光盘除外)赠"大众软件奖"奖券一张。

在这里邮购可先睹为快：

见汇款单后24小时内寄出产品。凡家住在北京市三环以内，一次邮购金额在400.00元以上者，可享受周六、日免费送货上门服务(请在汇款单上写清联系电话)。

在这里邮购享受业界信息：

定期邮寄《大众软件广场》，介绍业界动态、软硬件目录优惠条件等。凡在本中心邮购过商品并持有"大众软件读者联谊会"会员卡者，可定期免费得到最新产品简介和一些试用版软件。

在这里邮购品种齐全：

大众软件邮购中心同国内外软件厂家保持有良好的合作关系，品种齐全，信息畅通，是国内规模很大的邮购中心。

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　　邮编：100051　　查询电话：(010)67024050

邮购中心查询电话已改为：(010)67024050

《黑暗王朝》网战激烈

由大众软件读者服务部组织的《黑暗王朝》联网比赛现已在北京各大网吧全面展开。

由于《黑暗王朝》这款游戏强大的网络功能使不少玩家把它做为网战中的评判个人实力的标准，其势头已经隐隐超过了近年《红×××》在网战中的地位。

这次联网比赛的成功是空前的，不少玩家给大众软件读者服务部打电话询问比赛近况，导制了服务部电话线路大阻塞。各个网吧中随处可见《黑暗王朝》战火纷飞。

《黑暗王朝》的激烈网战不仅在北京展开，INTERNET上也已有了很大规模，我们在国际互联网上同外国玩家进行了几次比赛后，收到了远在澳洲的一个"《黑暗王朝》世界玩家联盟"的特别邀请加盟函，有了一个自己在世界上独一无二的网战识别号。诸位有兴趣，又有自信的国内玩家也不妨在INTERNET网上试一试自己的身手，很可能哪天你也会收到一封特别的邮件噢！

由此可见一款好的游戏在世界玩家心中都有着其自己的重要地位。

有关《黑暗王朝》联网比赛的咨询电话为：65266244。

大众软件库

部分新品及推荐产品

产品名称	零售价
黑暗王朝	128
音乐殿堂	86
铁甲风暴	98
富甲天下(2)	89
街霸快打旋风ZERO版	108
神话一堕落之神	148
星际争霸	168
一步一步学上网	48
中华办公98	586
CDWIZARD 98(光盘精灵)	128
字原输入法	120
字原网上软件精选	260
天罗地网．网络特快	88
随心所欲	148
硬件产品名称	**零售价**
F-21飞行摇杆(钢托)	260
F-22飞行摇杆	280
MB623手柄	140
三合一方向盘	550
汉王笔(读写输入系统)	1500
岳阳小灵通3D立体眼镜	460
龙丽图3D立体眼镜	750
第三代光学树脂视保屏	118

随心所欲说英语

由北京金洪恩公司开发的《随心所欲说英语》光盘，是一种英语学习软件。它采用全程语音识别系统，所有



英文会话均由美籍专家配音，针对有一定词汇量基础的英语学习者进行地道全面的英语口语强化训练。通过听讲、跟读、练习、测试、浏览、欣赏等学习过程，最终实现在日常生活中的流利会话。

本光盘的内容由北京大学、中国人民大学、上海外国语大学、北京外国语大学和北京新东方学校 TOFEL、TSE 教学部等十数位专家花费近一年时间编撰。所有语句都经美籍专家校验，符合现代美国人口语习惯，并全部由语音纯正的外教朗读。该软件随光盘奉送一副高级学习耳机及话筒，以方便学习英语的人们。

热卖中　　零售价：148 元

企鹅套装软件Ⅲ
——中华办公 98

由中国大百科全书出版社出版、北京企鹅软件有限责任公司总经销的《企鹅套装软件Ⅲ——中华办公98》包括以下内容：



雅奇——奔腾 MIS 9000(八合一)；WPS97 普及版；UFO 电子表格(下 02 专用版)；飞扬电子邮件 2.0 版；RichWin97 网络版；瑞星杀毒 8.0 版；协力商霸基础版；方正奥思(2.1 普及版)；标准五笔字型输入法；图像工作室(Photo Studio)2.0 专用版。

热卖中　　零售价：586 元

中日通
——中日交流的桥梁

北京特科能软件公司继 97 年 12 月份推出《网际金典》3.0 版光盘后，《网际金典 3.0》配套词库《中日通》光盘已出版发行。

《中日通》是以吉林教育出版社的《汉日词典》(修订版)和《日汉双解词典》的全集为蓝本，容量为八百多万字，收词九万余条，释义详尽权威，例句丰富。配以《网际



金典》方便的检索技术，构成了一套优秀的日汉、汉日双向词典工具软件。词库内容包括：中、日文单词的释义、用法、读法、对应词、近义词、反义词、语源、所属科目、词性、语义风格、例句等；词典的编写从我国的社会现实生活实际出发，在收词和举例方面有所创新；称得上是阅读、学习或在国际互联网上浏览日语的好工具，也是从事日语方面教学、科研、翻译、写作等工作人员的好助手。



《中日通》因内置了网际金典引擎，所以也可单独运行于中文 Windows 下，且随盘带有 Microsoft IE 的日语附件，把该附件附加在 IE4.0 中即可浏览日文站点；安装《中日通》后，用 Navigator4.0 也可任意浏览日文站点，而且用 Office97 中文版即可实现编辑日文文档的功能，这将给广大用户带来方便。

热卖中　　零售价：98 元

听　霸

《听霸》是一套大型集成化英语听力软件。由美国麻省理工学院教授张立文博士策划。它不同于市面上其它的听力光盘，有着鲜明的特点：容量巨大，包含 100 小时的录音，全部英美人士发音，即相当于 100 多盒磁带，大大超过其它光盘；适用于初中高各级用户。从初级的国际音标、四、六级 TOEFL 词汇强化训练、听力讲座、到中级的 60 套四、六级仿真题库、14 套 TOEFL 新型题库、200 篇 VOA 慢速、标



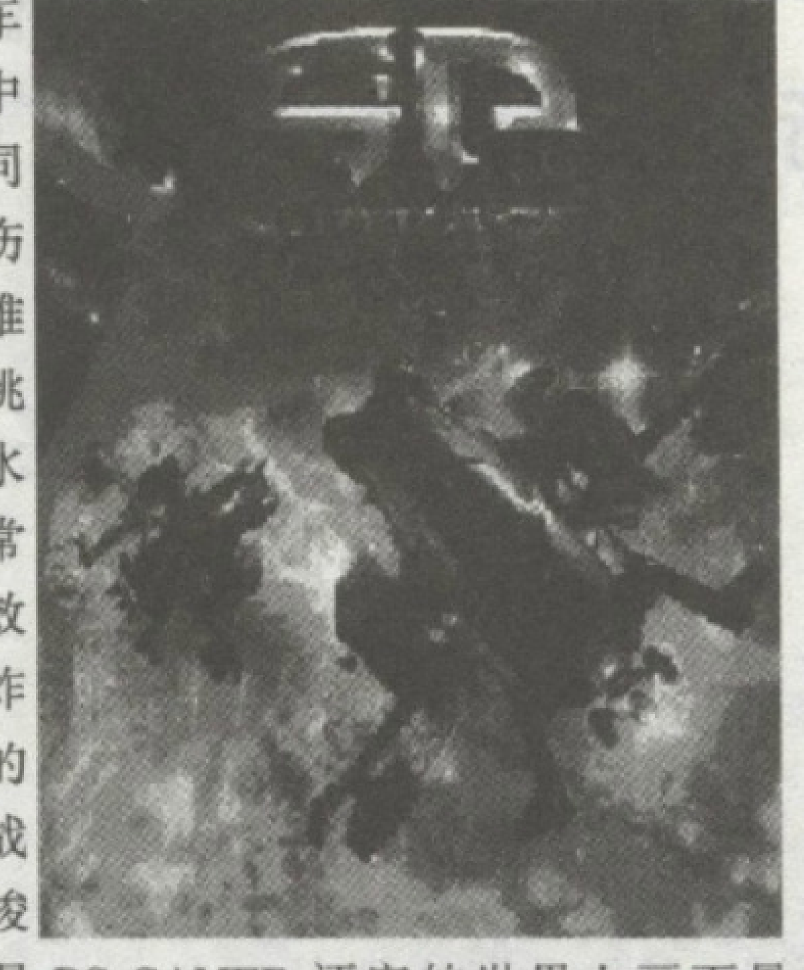
准新闻及精品赏析、名人演讲、访谈录、自然科学、环保、二战风云、社会现象等各种热门话题，全部原版录音。还有十部奥斯卡名片对白片断集锦。内容非常广泛、充实，趣味性和实用性都很强，是一个含金量很高的产品，凝聚了北京足实公司和七彩城公司的大量心血，相信会成为英语听力类软件中的真正霸主，双 CD 并附赠一本教材。

热卖中 零售价:98 元

特警雄鹰

PSYGNOSIS 出品，UBI SOFT 中国发行，射击摹拟游戏，全程中文配音，电视剧"成长的烦恼"译制导演主持配音过程。

游戏中的炮火发射等行为都要在密闭的玻璃球型覆盖的，建筑物及车辆密集的超级城市中进行；射杀敌人的同时，稍不留神就会伤到平民的车辆等，难度非常之大，极具挑战性，非常考验水平。其具有逼真异常的好莱坞科幻电影效果，惊心动魄的爆炸场面，前所未有的 360 度全向飞行，战斗机可随心所欲穿梭于高楼大厦之间；是 PC GAMER 评定的世界上画面最酷的游戏之一。



1998 年 6 月上市 零售价:150 元

魔法门Ⅵ

通过综合第一视角游戏和多任务功能、可定制的实时、回合制战斗游戏，为玩家提供了一个前所未闻的角色扮演游戏。你将带领一群冒险者探索一个充满了惊险和欺诈的世界，对付几十种怪兽并发挥所有的想象力去解答上百道迷题。去搜寻魔法门天堂统治里的知识和法力，探求埋藏最深的地下城的奥秘，同时别忘了提防宫廷里的阴谋。



预计 1998 年 6 月底上市 零售价待定

富甲天下Ⅱ

三国热一直在电玩界久烧不退，大富翁类型游戏也一向称霸市场，如果三国加上大富翁，再加目前最当红的 3D 可爱造型……那会变成一种什么样的有趣游戏呢？

这是一套以三国为背景的游戏，游戏中玩家扮演三国四位主公中的一位（刘备、孙权、曹操、董卓），多达上百名的文臣武将，全都是美术用 3DS 精心绘制而成。四位主公分别率领手下，在这个乱世中，经过九死一生的战斗，终于建立了属于自己的新王朝！



热卖中 零售价:120 元

启亨红辣椒 PCI 声卡

启亨红辣椒 64PCI 声卡采用目前评价很高的 ESS Maestro 芯片。支持 Direct Sound 内建 64 位 Wavetable，兼容 Sound Blaster Pro、General MIDI、Microsoft Sound System，内附启亨独家研发技术。全球首创 Superfast 安装程序，可在 30 秒内完成安装。立体录音取样频率，支持从 4KHz 到 48KHz，支持 Wave 文件、CD 音源、MIDI 乐器取样、麦克风及外接声音信号。



热卖中 零售价:398 元

关于热报

为了推广正版软件，介绍国内外厂商最新上市的精品，杂志社决定对热报栏目进行适当调整。欢迎广大软件厂商提供相关资料及测试样品。

稿件要求：

1. 字数 200 至 400 字；
2. 介绍性图片若干；
3. 测试样品一套并提供准确上市时间及零售价。

投稿请寄：

北京和平门邮局 3056 信箱大众软件杂志社《新品热报栏目》收

邮编：100051

大型集成化听力教学软件

听　霸



CD－ROM

美国麻省理工学院教授张立文博士提供**原版**录音资料

包含**上百小时**录音，全部英美人士发音

全方位、全角度营造24小时英语环境

请向各地经销商索取免费资料

连邦及各地分店 62568648　赛乐氏及各地分店 62241357

各地新华书店 68338425　各地外文书店 65126916

北京：大和 62510740　万众合力 62634906　正普 62610034 里仁 62615307　上海：农工商 63226198　茂立 63293695 中科图 63234567－181　矩隆 62136457　天津：IPC 27216215　合肥：函授学院 5529654－9934　广州：南软 87548549　中电 87543352 深圳：方中 8609601　书城 2073047　南宁：实凯 2617729 石家庄：鼎新 7034567　唐山：现代 2845467　哈尔滨：希望 2544598　三新 7672976　三恩 2510366　武汉：天问　7874577 凡高 7884793　大千 7647887　长沙：科教 2242604　南京：新高 3352364　沈阳：希望 3921815　华储 3895234　济南：智星 8353360　西安：陕西辉煌 7899833　新疆：华顺 4831442　昆明：黑马 5154795　棒子 5176880　杭州：南北 8073048　美迪　8271302　宁波：今日 7248229　保山：科教 2120060　南昌：中银 6285638

足实公司、七彩城公司联合出品

电话：(010)62636323　62631861

双 CD/98 元
另附
300 页配套教材

强强联合组成软件航母舰队

大连雅奇 金山软件 用友集团 方正信息 佳软集团 四通利方 瑞星科技 方正通用 王码电脑 企鹅软件 联合推出：

中华办公 98 *(企鹅套装软件III)*

1. 让人人都可成为编程大师、全新的、简单易学的管理系统开发工具**《雅奇-奔腾 MIS 9000（八合一）》**（市场零售价 396 元）
2. 符合国人习惯的、国内优秀的、文图混排的文字处理系统**《金山 WPS97（普及版）》**（价值近 200 元），包括中文校对。
3. 提供适合 17 个行业的财务通用表格和用于日常统计分析的**《用友 UFO 电子表（7.02 专用版）》**（价值千元以上）
4. 集全方位进销存于一体的、界面简单的、适合中小型企业商务管理的**《协力商霸基础版》**（零售价格 980 元）
5. 全中文界面、人格化的、并增加大量管理功能的电子邮件**《方正飞扬电子邮件（2.0 最新版）》**（市场零售价格 125 元）
6. 全国占有率领先支持多内码中文平台的四通利方**《Richwin97（网络版）》**（零售价 238 元），并附带 8 种简体字库。
7. 技术国际领先、专杀各种宏病毒的**《瑞星杀毒(8.x 最新磁盘版)》**（市场零售价格 230 元），并提供多种方式的免费升级。
8. 不用编程即可将文字、图片、声音、动画等素材集合在一起，自由创作多媒体作品的**《方正奥思 2.1 最新版》**（零售价 580 元）
9. 汉字输入的永恒主题幻想曲，专业办公人员必备 windows 下电脑工具**《王码标准五笔字型(97 新版)》**（市场零售价格 150 元）

特别声明

全套软件所有软件产品均为**最新版本**，绝非学习版或演示版，零售价值总计 ***5000*** 元以上，为推广普及正版国产精品，以象征性的 ***586*** 元特价销售。

鉴于本套软件中的《协力商霸》、《UFO 电子表格》、《方正奥思》和《RichWin97 网络+8 种字库》、《图像工作室》等产品的实际零售价格均**高或近似于**本套装整体零售价，为了不影响单个软件零售市场，特采取**限量销售**。请尽快联系购买，以免错过这千载难逢的机会，如无条件购买也可直接邮购。

北京企鹅软件公司总代理，

北京海淀区知春路 56 号中航大厦六层；邮编 100086；热线电话：62528761(周六日值班)；传真：62614331；开户行：民生银行北京市海淀区中关村支行，行号：628；帐号：2240101010290

10. 好学又好用的图像处理和编辑工具**《图像工作室 2.0SE》**（市场价值 580 元），有方便实用的幻灯播放和图片管理功能。

还包括：8 种 RichWin 简体 TureType Windows 字库（黑，楷，仿宋，综艺，隶书，魏碑，中圆，琥珀）、《星光灿烂-电算化教学》、《奥思多媒体创作教学》、协力商霸《销售百宝箱》、《协力商霸生意版学习版》等多媒体教学软件、电子文件和文字资料。您只须了解基本的 Windows95 操作，就可以运用以上所有软件，全套软件压缩放在 6 张光盘和 1 张加密盘中，并附有所有软件产品的正版证明。最低系统配置为 486 微机,8 兆内存,90 兆以上硬盘空间。全国十家软件经销商——万众合力、正普、兴宏达、圣比尔、大和、大众软件、上海农工商、昆明黑马、赛乐氏、连邦联合推荐。**诚征代理，广告支持，欢迎中小硬件厂家捆绑销售.**

北京赛乐氏白石桥	010-62174107	广东连邦批发部	020-87575755	西安连邦分店 1	029-4267402	濮阳连邦	0393-4893168	徐州正普雅光	0516-3728937	绍兴连邦	0575-5149024	南宁连邦	0771-5315399
北京连邦魏公村	010-62180037	上海福州路赛乐氏	021-63743028	西安连邦分店 3	029-7892678	大连赛乐氏	0411-2654893	徐州连邦	0516-3826677	台州连邦	0576-8228228	柳州连邦	0772-2803990
北京赛乐氏总店	010-62241373	上海大众软件分部	021-62104588	陕西西安连邦总部	029-8481246	大连大众软件分部	0411-2817847	连台港海天	0518-5508260	乐清大众软件分部	0577-2550500	柳州大众软件分部	0772-2829286
赛乐氏学院南路店	010-62257116	上海连邦总店	021-62412903	友谊西路赛乐氏	029-8481854	大连连邦	0411-3600234	常州大众软件分部	0519-6686789	温州大众软件分部	0577-8286980	柳州赛乐氏	0772-3821112
现代圣比尔	010-62428184	上海连邦分店 3	021-63234274	西安大众软件分部	029-8496569	大连阳光	0411-4679304	常州连邦	0519-8107740	温州四通连邦	0577-8349272	桂林大众软件分部	0773-2825339
万众合力分销组织	010-62510135	上海武进路赛乐氏	63240040-2143	石家庄圣比尔	1261108929	抚顺大众软件分部	0413-2433189	昆山赛乐氏	0520-7306418	连云港正普海大	0578-5508260	玉林云和电脑	0775-2831117
兴宏达分销组织	010-62510602	上海农工商	021-6326198	石家庄正普育人	0311-6030696	抚顺连邦	0413-2610730	昆山连邦	0520-7554063	金华连邦	0579-2317365	玉林锦丰	0775-2834115
北京连邦颐宾楼	010-62520540	上海连邦分店 1	021-63524694	石家庄电展中心	0311-6083338	抚顺赛乐氏	0413-2635861	泰州连邦	0523-6026606	义乌连邦	0579-5534681	南昌希望	0791-6234341
中关村门市	010-62522899	上海连邦分店 2	021-63610458	石家庄连邦	0311-6978123	丹东连邦	0415-2165198	太原大众软件分部	0531-4164490	神州中银	0591-3373028	江西南昌连邦	0791-6298297
西单华威建恒	010-62564017	上海永奕	68036847-803	石家庄正普好学生	0311-7023221	锦州赛乐氏	0416-2120441	济南连邦	0531-6017142	福州希望	0591-7524108	南昌赛乐氏	0791-6802484
大众软件海航分部	010-62568319	天津卫津路赛乐氏	022-23348976	石家庄赛乐氏.	0311-7034567	锦州连邦	0416-2829833	济南大众软件分部	0531-6944476	福州赛乐氏	0591-7584070	南昌大众软件分部	0791-6311981
北京赛乐氏颐宾店	010-62578976	天津大众软件分部	022-23532636	石家庄金日	0311-7885501	锦州大众软件分部	0416-2829858	济南金明	0531-6962004	金华大众软件分部	0591-7836798	重庆大众软件分部	0811-63703455
北京微宏	010-62589194	塘沽圣比尔	022-25710227	石家庄大众软件部	0311-7893711	盘锦连邦	0427-7821898	济南赛乐氏	0531-6977545	福州正普德辉软件	0591-7838849	绵阳连邦	0816-2331489
北京连邦当代	010-62615089	塘沽大众软件分部	022-25716599	保定连邦	0312-2027835	葫芦岛圣比尔	0429-2130988	济南希望	0531-8544748	福州华特连邦	0591-7851364	昆明赛乐氏	0817-3345178
北京连邦一分店	010-62620375	天津滨海区赛乐氏	022-25829808	保定正普浩诚软件	0312-2033241	长春赛乐氏	0431-5628552	济南新视觉	0531-8548524	厦门大众软件分部	0592-2099553	泸州连邦	0830-2299931
北京连邦总店	010-62628618	大港正普欣建华业	022-25912000	保定大众软件分部	0312-3072240	长春连邦	0431-5635251	青岛大众软件分部	0532-3621379	厦门赛乐氏	0592-2180255	阳延安中路赛乐氏	0851-5810810
大众软件一分店	010-62630299	大港正普天通	022-25926999	保定赛乐氏	0312-3152011	长春圣比尔	0431-5869904	青岛连邦	0532-3803008	厦门三维连邦	0592-2210179	贵阳正普大众软件	0851-5816675
北京连邦现代	010-62630341	天津连邦	022-27383000	唐山连邦	0315-2849678	吉林大众软件分部	0432-2446408	青岛北京赛乐氏	0532-3860481	泉州连邦	0595-2981081	贵阳正普四新软件	0851-5865509
北京大和总部	010-62633333	鞍山西道赛乐氏	022-27491818	唐山大众软件分部	0315-2853667	哈东区大众软件	0451-2510448	淄博赛乐氏	0533-3173653	泉州庄周	0595-2988223	贵州贵阳连邦	0851-5866168
北京赛乐氏现代店	010-62636376	重庆赛乐氏	023-62812078	廊坊大众软件分部	0316-2115240	哈市连邦	0451-2523935	淄博大众软件分部	0533-7536309	龙岩连邦	0597-2220660	贵阳大众软件分部	0851-5894210
北京连邦北大	010-62637285	重庆连邦门市 3	023-63858239	沧州连邦	0317-2022169	哈尔滨希望	0451-2543890	淄博连邦	0533-7542849	龙岩赛乐氏	0597-9018791	阳瑞金北路赛乐氏	0851-6815839
蓝岛卡玛分店	010-62637777	重庆连邦门市 1	023-65302449	沧州新世纪	0317-3025964	阿城赛乐氏	0451-3726945	德州连邦	0534-2661871	三明连邦	0598-8241085	遵义连邦	0852-8233836
北京连邦科海	010-62639821	重庆连邦门市 2	023-68790706	郑州文化路赛乐氏	0317-3817084	哈尔滨赛乐氏	0451-6220327	烟台连邦	0535-6621854	襄樊连邦	0710-3541136	昆明连邦分店	0871-3362835
北京连邦黄庄	010-62642572	重庆华誉连邦总部	023-68892222	邢台连邦	0319-2227912	哈西区大众软件	0451-6259031	烟台金石	0535-6623036	荆州赛乐氏	0716-8225990	云南昆明明星连邦	0871-4167945
北京朝阳商业大楼	010-64681579	沈阳天极	024-3887906	秦皇岛中环	0335-3028341	齐市连邦	0452-2475878	烟台赛乐氏	0535-6647714	荆州连邦	0716-8226283	昆明正普威豪	0871-5144846
北京连邦香河园	010-64684205	沈阳华储	024-3895234	太原连邦	0351-4033720	佳木斯连邦	0454-8310949	潍坊连邦	0536-8223085	宜昌赛乐氏	0717-6749206	昆明黑马	0871-5154795
北京国展圣比尔	64664441-2089	沈阳连邦	024-3911262	太原赛乐氏	0351-4170218	大庆希望	0459-5999909	潍坊三意文化	0536-8259973	宜昌连邦	0717-6749511	昆明正普中新	0871-5169598
北京连邦小庄	010-65024026	沈阳连邦分店	024-3921982	太原圣比尔	0351-7238475	大庆连邦	0459-6281738	济宁连邦	0537-2327983	柳州百科	0722-2829286	昆明大众软件分部	0871-5176880
北京连邦王府井	-65126677-253	南京大众软件分部	025-3352364	太原赛诺康	0351-7244943	大庆金银来	0459-6319892	济宁赛乐氏	0537-2330934	荆门连邦	0724-2362185	大理正普泰华	0872-2188218
大众软件总部	010-65266244	南京连邦珠江分店	025-3604084	大同连邦	0352-2051753	大庆赛乐氏	0459-6333610	邹城创新	0537-5229033	长沙大众软件分部	0731-4190177	海口赛乐氏	0898-6724411
北京连邦京广	010-65853285	南京连邦	025-3609440	长治连邦	0355-2013521	大庆正普通方	0459-6340105	临沂连邦	0539-8237586	长沙赛乐氏	0731-4430576	海口威龙连邦	0898-8540137
北京连邦蓝岛	010-65995103	南京连邦太平分店	025-4408854	商丘连邦	0370-2311701	乌鲁市西路赛乐氏	0471-4952599	东营赛乐氏	0546-8219367	株州大众软件分部	0733-8247690	哈密连邦	0902-2765818
大众软件长椿街店	010-66018119	武汉赛乐氏	027-7877246	岳阳连邦	0370-8216235	呼市新华大街	0471-6281731	东营连邦	0546-8225198	韶关大众软件分部	0751-8914225	兰州科创	0931-8414719
北京赛乐氏华威店	010-66024642	汉口连邦	027-2850519	郑州华博	0371-3943164	呼市连邦	0471-6285300	东营大众软件分部	0546-8713909	惠州连邦	0752-2223593	兰州大众软件分部	0931-8419583
北京连邦西单	010-66025960	青山连邦	027-6319092	湖南长沙连邦	0371-4466249	包头连邦	0472-2132613	合肥连邦分店	0551-2651946	汕头赛乐氏	0754-8860856	甘肃兰州华商连邦	0931-8826896
北京连邦平安里	010-66150136	街道口连邦	027-7640183	长沙连邦东塘分店	0371-5515711	赤峰正普利民	0476-8349737	合肥连邦	0551-2817190	汕头大有连邦	0754-8870529	银川赛乐氏	0951-5065304
北京连邦亚细亚	010-67264629	武汉中南	027-7646635	河南希望	0371-5728136	无锡赛乐氏	0510-2606504	合肥赛乐氏	0551-3663701	深圳连邦	0755-3229263	宁夏银川连邦	0951-6027777
北京大和方庄分店	010-67675495	武汉大众软件分部	027-7649127	郑州大众软件分部	0371-5971645	无锡连邦	0510-2722436	淮南连邦	0554-6642340	深圳大众软件分部	0755-3238386	青海教育软件中心	0971-8239600
东高地百货商场	010-67991693	广埠屯连邦	027-7652994	河南郑州连邦	0371-5971660	无锡圣比尔	0510-3737842	阜阳连邦	0558-2263280	深圳赛乐氏	0755-3937165	克拉马依赛乐氏	0990-228171
北京赛乐氏翠微路	68182299-5111	武汉中南	027-7801058	郑州金水路赛乐氏	0371-597812	无锡大众软件分部	0510-5025454	杭州连邦武林分店	0571-5158702	珠海悟力连邦	0756-2259771	新疆乌市连邦	0991-2830665
北京连邦城乡	010-68296709	湖北外文	027-7822817	郑州洪涛	0371-6241545	江阴连邦	0510-6882437	杭州连邦庆春分店	0571-7032814	佛山赛乐氏	0757-2275778	新疆大众软件分部	0991-4816658
北京连邦科苑	68515544-2039	湖北武汉连邦总店	027-7871204	郑州连邦分店	0371-7945168	宜兴连邦	0510-7915634	杭州大众软件分部	0571-8079924	肇庆连邦	0758-2836164	新疆中银电子	099-5824312
三里河银鸟商厦	68521199-6629	武汉天问	027-7874577	长沙连邦湘雅分店	0371-8853097	镇江连邦	0511-5025851	杭州赛乐氏	0571-8835660	湛江连邦	0759-2283993	库尔勒连邦	0996-2038008
北京连邦三里河	010-68533268	武汉凡高	027-7884793	安阳连邦	0372-5928781	苏州连邦	0512-5322309	杭州连邦总店	0571-8846569	湛江大众软件分部	0759-3205630		
北京赛乐氏三里河	010-68584847	四川成都连邦总部	028-5215129	安阳大众软件分部	0372-5935384	苏州大众软件分部	0512-7246529	湖州连邦	0572-2073108	中山京通连邦	0760-8836179		
大和大兴星城商厦	010-69242276	成都连邦分店	028-5215799	新乡大众软件分部	0373-3022262	南通连邦	0513-5100475	嘉兴连邦	0573-20933432	东莞连邦	0769-2212731		
广东连邦总店	0-1389771095	成都大众软件分部	028-5561741	南阳连邦	0377-3176881	扬州连邦	0514-7323401	宁波大众软件分部	05747248229	南宁正普实凯软件	0771-2617729		
广州大众软件分部	020-83855037	西安连邦分店 2	029-2236150	开封大众软件分部	0378-5958288	盐城连邦	0515-8306822	宁波赛乐氏	0574-7293226	广西大众软件分部	0771-28185521		
广东连邦天河城	020-85590403	西安丰登路赛乐氏	029-4249871	洛阳连邦	0379-4210385	徐州大众软件分部	0516-3670245	宁波连邦	0574-7314312	南宁正普星火软件	0771-2839442		

国家级 INTERNET 证书培训考试

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心主办

中央人民广播电台开辟专栏节目

《国家级 INTERNET 证书培训考试指南》栏目

播出频率：中波 630 千赫、720 千赫、855 千赫

播出时间：每周日 8:00－9:00

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心(OSTA)举办的《国家计算机资格证书培训考试》所颁发的《全国计算机信息高新技术考试合格证书》全国通用，求职国家承认。该证书作为计算机相应职业的上岗证及其他领域就业和评聘时的能力证明。天津大学&天津市福克斯培训中心将继续在全国范围内举办国家计算机资格证书培训考试函授班，本函授班由国家职业技能鉴定中心计算机考试试题制定专家主持，并提供国家考试试题库。

函授班招生

（第十五期）

预计 2000 年 100 万人 通过国家考试

◈INTERNET 网络操作员班(班级编号 NO1)

1. 本班特点：用《全真模拟上网系统》教学，学员只需一台电脑，无需 Modem，无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真入网相同的学习效果。
2. 教材内容：①书面教材：《培训教程》《习题集及答案》《试题汇编》《INTERNET 鉴定标准》各一册。②软件类（磁盘版）：《全真模拟上网系统》(Windows 版)，《教学影片》《全中文导航系统和资源地址大全》各一套。
3. 收费标准：

个人学员 280 元／人；单位学员 340 元／人(含函授全部费用)

◈INTERNET 网络管理师班(班级编号 N02)

1. 特点：轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习佳径。
2. 教材内容：①书面教材：《培训教程》、《习题集及答案》、《试题汇编》、《INTERNET 鉴定标准》各一册，结业试卷一张。②软件类：《主页浏览制作工具》、《教学影片》、《全真模拟考场》各一套。
3. 收费标准：个人学员：300 元／人；单位学员：360 元／人。（含函授全部费用）

统一考试方法：测验与证书：开卷结业测验，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施麦普《INTERNET 操作员／管理师证书》并有资格报名参加国家级 INTERNET 证书培训考试。《国家级 INTERNET 证书培训考试》办法：在全国 111 家国家 INTERNET 考试站举行，具体事宜由我中心在发函授结业证时另行通知。

统一报名时间：即日起到 98 年 7 月 15 日止。本期学习时间：7 月 16 日－10 月 15 日。

统一汇款地址【请注明所报班级编号】：

天津市和平区 212 信箱（班级编号__） 哈蓉 收 邮编：300020

北京 541 信箱电脑百花园节目组 赵书芝 收 邮编：100031 电话：(010)66172862

办公地址：天津市鞍山西道凤苑园 18号宝琪大厦 3008 室 邮编：300193

联系电话：(022)27486298 (022)27414165 联系人：刘美玲

面向全国新闻媒体 诚寻函授合作伙伴

联系人：姚佳 联系电话：(022)27373616 27486298 E－mail: zgy @ public. tpt. tj. cn

以下媒体开辟专栏节目《国家级 INTERNET 证书培训考试指南》

天津电台报名电话：022－23521645 联系人：黄波 南京电台报名电话：025－4408777 联系人：陈湘宁

青海电台报名电话：0971－6144098 联系人：李郁 辽宁电台报名电话：024－3236038 联系人：陈光

张家口电台报名电话：0313－2029911 联系人：田乐 乌鲁木齐电台报名电话：0991－4523841 联系人：仲夏

电脑杂志报名电话：020－85212246 联系人：崔宏敏 吉林信网部报名电话：0431－5668244 联系人：李玲

《电脑爱好者》、《大众软件》、《软件世界》、《电脑报》、《中国青年报》、《中国计算机报》……

诚征全国面授培训考试站

◎全国 INTERNET 培训考试服务中心

联系人：冯玉文 电话：(022)27373616 27414165 E－mail: zgy@ public. tpt. tj. cn

◈全国考试站所在省市：北京、天津、上海、重庆、黑龙江、吉林、辽宁、山东、江苏、浙江、安徽、福建、广东、海南、内蒙古、河北、河南、陕西、山西、湖南、湖北、四川、贵州、广西、云南、甘肃、新疆、宁夏等 28 省 111 家

Ⓐ 从最难掌握的音标（百变音标一点通）到美语语音（美语语音突破）

Ⓑ 从日常会话（英语会话、美国会话）到实际应用（中英文求职面试一点通）

英语实践助您成功

Ⓒ 从儿童语感培养（感受英语）到国家英语四六级考试（自测练习）

Ⓓ 从阅读能力提高（阅读理解）到虚拟语言环境（英语学习电子版）

中科多媒体能够满足您各方面的要求

地址：北京海淀路 80 号中科大厦 15 层 电话：62628235

中科多媒体 C.S.MULTIMEDIA

WS CD 光盘快送

全球用户光盘快送
Worldwide Send CD

100091
北京市海淀区厢红旗
军事科学院东9楼2门102号
1 CD 杨南 征收
北京2666信箱
邮政编码：100084

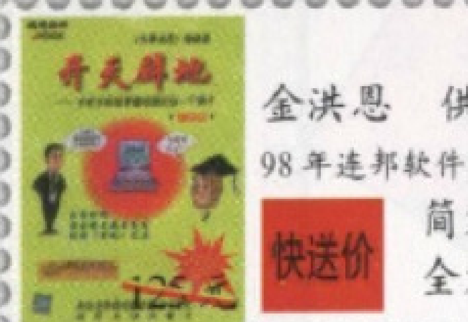
WS CD 光盘快送 全球用户光盘快送 Worldwide Send CD

购盘方法 从报刊目录里选中所要光盘后，按其快送价汇款给：北京 2666 信箱 邮编：100084 光盘快送中心，款到后1周（北京城郊3日）内，该光盘即可送到您手中（少数边远地区可能略有延时）。

简装快送： 裸盘 + 附属印刷品轻便包装航空挂号投送（大重说明书以印刷品平件另送）；　　**全装快送：** 原出版包装全装航空挂号投送。

自然会员制 您只要买过1次快送光盘，就自然成为**快送会员**，在快送邮件上得到一个会员号；此后，您只要在汇款单中填入这个会员号，就会得到快送中心特别寄赠您的新光盘节目单和各种小纪念品；您买3次快送光盘之后，就自然升级为**特优会员**，开始享受9折购盘优惠，并在每购10张光盘时得到一本精美的**高集成度印品随装光盘册**。

电话：62780366/67/70 (FAX)



金洪恩　供片　**开天辟地**
98年连邦软件实用类销售排行榜第一
快送价　简装 88.75　全装 108.75

金洪恩　供片　**股神**
98年连邦软件实用类销售排行榜第四
快送价　简装 102.50　全装 122.50

金洪恩　供片　**怎样上清华**
拥有它您将瞬间拥有百名清华高材生的人生经验
快送价　简装 107.00　全装 127.00

联邦　供片　**企鹅套装**
98年实用软件销售第四
快送价　简装 277.00　全装 297.00

圣比尔　供片　**大嘴英语 A、B盘带书**
98年教育类软件销售排行第一
快送价　简装 153.68　全装 193.68

鸿达软件 **新英语教程（一、二册）2CD**
清华大学光盘国家工程研究中心最新推出大学英语配套多媒体光盘
快送价　简装 130.48　全装 150.00

北京双语　供片　**仙剑奇侠传95版**
中国大陆最受欢迎的游戏，《大众软件》长期排行榜首
快送价　简装 116.00　全装 136.00

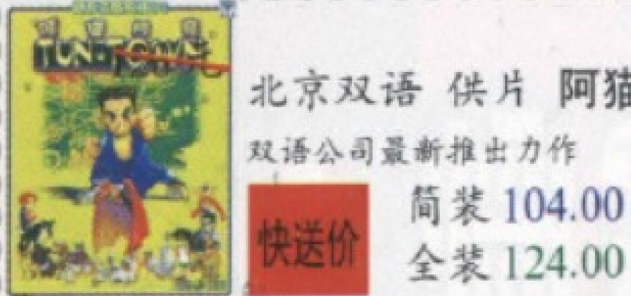
鸿达软件　供片　**古墓丽影 II**
继古墓丽影之后更令人热血情张之作
快送价　简装 120.64　全装 140.64

北京双语　供片　**大富翁 III**
第三代大富翁，中国大陆经久不衰的最畅销游戏
快送价　简装 90.00　全装 无

电子艺界　供片　**足球 98**
继FIFA96之后的世界顶尖足球游戏，包括中国所有甲A球队
快送价　简装 115.00　全装 135.00

电子艺界　供片　**NBA 98**
世界顶尖职业篮球游戏
快送价　简装 115.00　全装 135.00

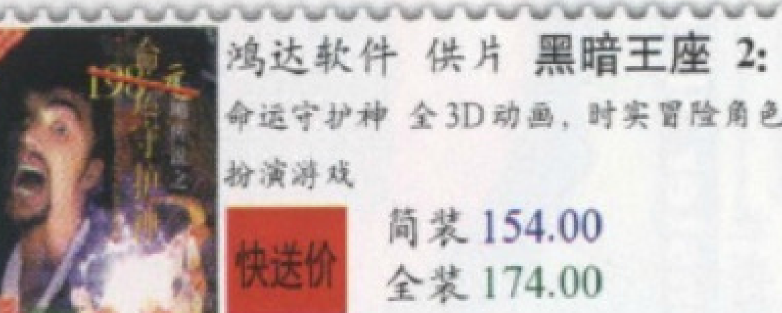
鸿达软件　供片　**暗黑破坏神**
国际互联网游戏尖端100长期榜首
快送价　简装 130.00　全装 150.00



北京双语　供片　**阿猫阿狗**
双语公司最新推出力作
快送价　简装 104.00　全装 124.00



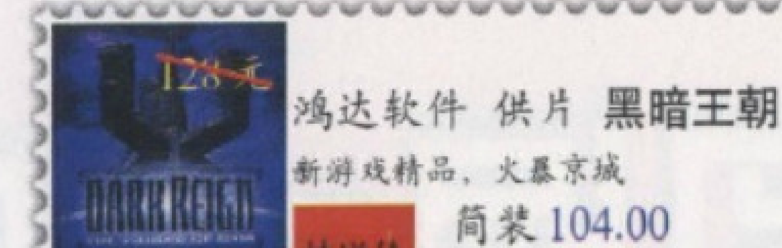
第三波　供片　**大富翁总动员**
《大富翁》+《命令与征服》代表作
快送价　简装 103.00　全装 123.00



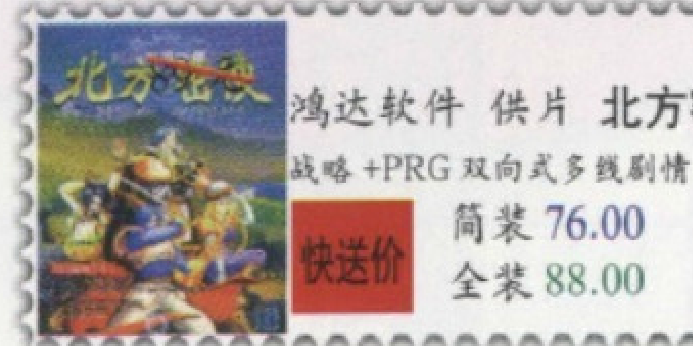
鸿达软件　供片　**黑暗王座 2:**
命运守护神　全3D动画，时实冒险角色扮演游戏
快送价　简装 154.00　全装 174.00

电子出版社　供片　**铁甲风暴**
目前最成功的国产即时战略游戏
快送价　简装 78.00　全装 97.00

第三波　供片　**苏凯 -27**
个人电脑上最真实的飞行模拟游戏
快送价　简装 118.00　全装 138.00



鸿达软件　供片　**黑暗王朝**
新游戏精品，火暴京城
快送价　简装 104.00　全装 124.00



鸿达软件　供片　**北方密使**
战略+PRG双向式多线剧情
快送价　简装 76.00　全装 88.00

鸿达软件　**家佳电脑文摘**
100种电脑媒体的同步配套光盘
快送价　简装 /　全装 37.00

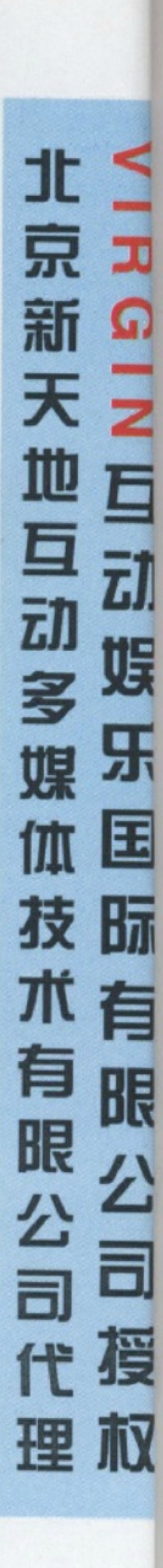

SUPER5
PCI 雷音声卡
PCI SOUND
微软"帝国时代II"游戏
赠送半年<<大众软件>>月刊
奖
Microsoft® 及欧美极畅销声卡品牌 Super 5
两强联手推出 "快买快反馈，抢购抢大奖" 大抽奖
奖品为 Microsoft® 正版游戏<<帝国时代2代>>
半年<<大众软件>>月刊 高级立体声音箱 (带话筒耳机) 详情请见产品包装内说明
致福讯息
北京市西城区南礼士路66号(建威大厦十层)
电话:(86-10)6802-2266 (86-10)6804-2329/30/31 传真:(86-10)6802-3388
中国总代理
达因集团 达因力合科技发展股份有限公司
北京 (010)62545201-05
上海 (021)62291866
南京 (025)3600744
武汉 (027)7889729
广州 (020)87547526
福州 (0591)7591944
昆明 (0871)4109823/4
杭州 (0571)8064936
哈尔滨 (0451)2517042/3
合肥 (0551)2884745
济南 (0531)7922484
西安 (029)5528510
成都 (028)5215449
沈阳 (024)3927747
郑州 (0371)7426667
雷射电脑
北京 (010)62559488,62559730/2
上海 (021)63544749,63544750
广州 (020)85511468,85511883
武汉 (027)7647970/80,7640952/3
深圳 (0755)3781972,3781715
成都 (028)5586769,5532504
西安 (029)8221905/6,8210147
长沙 (0731)2244586
沈阳 (024)3929831/32/33
兰州 (0931)8484840/1,8478984
乌鲁木齐 (0991)5837442
南京 (025)4545095,4527690-2058/2059
杭州 (0571)8071233,8801234(5031)
济南 (0531)8551244
香港 (852)23052228,27531769(DIR)
1. 产品附送<<雷石音乐圣经>>
2. 支持 ActiveX 和 DirectX
3. SRS 3D 环绕立体声
4. 支持系统内存下载波表采样



11种结局，完全超越互动式电影

98年6月隆重上市





中文版
赠：《Westwood制作室内幕》
一书及权威攻略
4CD巨作198元

Westwood STUDIOS

70个会思考的电脑角色，每张面孔超过100万个多边形









SunTendy

Westwood实时冒险游戏的定义之作



赠品多多
148元
好评热买中



赠品多多
148元
好评热买中



加赠《97赛手》
光盘一张
共128元
超值热买中

沙丘2000

DUNE 2000



VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权

北京新天地互动多媒体有限公司代理

COMMAND & CONQUER SOLE SURVIVOR ONLINE

SunTendy

C&C最后的幸运者 热买中

Westwood请你免费去美国



只要 写下您对未来实时策略游戏的建议和想法。

寄至 北京市982号信箱　北京新天地互动多媒体有限公司(邮编100091)

就 有机会得游戏《沙丘2000》、中大奖，免费去美国拉斯维加斯Westwood总部一游。

从现在起，至1998年8月10日止，机会均等良机莫错，详情请密切留意我们的近期广告和大海报！

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

红线飚车



Criterion
Studios

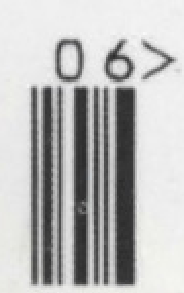

ARMY MEN
独特的策略型即时战斗游戏
角度新颖的局部战争
幽默的台词,多达4人的联机功能
80种不同的剧情,以及5种可供指挥的运输工具
STUDIO 3DO
玩具兵大战
特警雄鹰
G.POLICE
全中文语音带给你电影配音般的效果
惊心动魄的爆炸效果
震撼人心的51个3D即时渲染城市场景
35个战斗+策略任务
360度全向飞行
让玩家有机会亲自导演科幻巨片
PSYGNOSIS
Ubi Soft
法国Ubi Soft娱乐软件公司中国机构
地址:上海市张杨路500号
电话:58788969-223.203
传真:58763021
邮编:200122
网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com


水晶
精品屋
北京 红雨
辽宁 宋小凡
MY COMPUTER
WELCOME
POP SOFT
WELCOME
祇為一品香
How so?
黑龙江 何新
四川 舒韬
流水·人家
Are you Lonely ?
黑龙江 王赫
本屋作品摘自“电脑美术作品比赛”
另有重要事宜请参见黑白内文


TOP TEN
排行榜
1. 帝国时代
2. 暗黑破坏神
3. 仙剑奇侠传
4. 足球98
5. 命令与征服
6. 古墓丽影
7. 地下城守护者
8. 黑暗王朝
9. 金庸群侠传
10. 大富翁III
98'5
晶合实验室

ISSN 1007-0060





刊号:ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号:82-726

零售价:6.50 元
订阅价:6.00 元